LA PRIMA RIVISTA INDIPENDENTE DEDICATA A PLAYSTATION

100% SUPER CONSOLE

PLAYSTATION

ANTEPRIME
CRASH BANDICOOT 3
FINAL FANTASY VIII
COOL BOARDERS 3
ODDWORLD 2
MESSIAH

RECENSITI
THUNDERFORCE V
HEART OF DARKNESS
WINNING ELEVEN
WORLD CUP FRANCE '98

SPECIALE E3
TUTTE LE NOVITA' DELL'ELECTRONIC ENTERTAINMENT EXPO

ISSN 1126-3652
80007
9 771126 365007
LUGLIO AGOSTO 1998
L.6.500
SPED. IN ABB. POST. - 45% ART.2 COMMA 20/B LEGGE 662/96 FILIALE DI MILANO
GRUPPO FUTURA

COLIN MC RAE RALLY

I GIOCHI DI GUIDA ENTRANO NELL'ERA POST-GRANTURISMO

COLIN McRAE RALLY™

Consigliato volante

GAMESTER

PlayStation

PC CD ROM Windows 95

COMPLETAMENTE IN ITALIANO

Codemasters

Questo è il gioco di Colin McRae, il pluririttolato campione di Rally. A bordo della sua magnifica Subaru Impreza WRC vivete con lui tutte le emozioni nello splendore della grafica tridimensionale più dettagliata e veloce.
Assetta la tua auto, seleziona il tipo di gomme, la lunghezza dei rapporti, le sospensioni e altro ancora basandoti sul percorso che dovrai affrontare! nLa tua auto sarà sottoposta alle più forte sollecitazioni, deformandosi, danneggiandosi e sporcandosi persino di fango nei tratti più accidentati, proprio come nella realtà!

- **Il primo gioco che ti permette di partecipare allo sviluppo delle caratteristiche della tua vettura adattandola al percorso e alle condizioni climatiche. Grazie ad una sezione manageriale potrai, con il denaro guadagnato durante le gare, migliorare la tua auto o ripararla dai danni subiti durante la gara.**
- **Incredibili effetti fisici applicati alla macchina che potrà danneggiarsi, sporcarsi e altro ancora.**
- **Esclusive visuali di gioco "reali" con l'inquadratura dello schermo che si muove seguendo il campo visivo del pilota.**
- **Il più accurato Rally finora apparso su PlayStation.**
- **Gareggia in 8 differenti ambienti, con 6 piste ciascuno.**
- **Effetti grafici di qualità superiore, condizioni meteo variabili.**
- **Azione fenomenale a 2 giocatori in modalità a videata divisa!**
- **Completamente in italiano sia per Psx che per PCCD.**

HALIFAX

HALIFAX SpA - Via Bisceglie, 71 - 20152 Milano - Tel. (02) 4130.31 (15 l.r.a.) Fax (02) 4130.399

www.halifax.it

© 1998 The Codemasters Software Company Limited and Codemasters Limited. "Codemasters" and "Colin Mc Rae Rally" are trademarks being used under license by Codemasters

PERGIOCO®

NEGOZI PERGIOCO

MILANO via BORGOGNA 7
NUOVO San Babila MM1
MILANO via San Prospero 1
Cordusio MM1
MILANO via ALDROVANDI
Lima MM1
ROMA via degli SCIPIONI 109
Quartiere Prati
BRESCIA via TRIESTE 4/A
Angolo X Giornate
LUGANO (CH) q.re MAGHETTI

NEGOZI PERGIOCO Point

MONZA (MI) via CAIROLI 5
PAVIA c.so CAIROLI 26/D
FIRENZE viale LAVAGNINI 40

PROSSIMA APERTURA
VERONA Via G. Della Casa 10

PLAYSTATION

PLAYSTATION	279.000
PLAYSTATION Dual Shock	279.000
PLAYSTATION Value Pack	349.000

ACCESSORI

BORSA,CAVI

BORSA + MEMORY,CONTROLLER	84.900
CAVO LINK MAX PLAY	19.900
CAVO LINK SONY	49.900
CAVO PAL PLAYSTATION (RF-UNIT)	34.900
CAVO SCART EURO-AV SONY	84.900
CAVO SCART RGB FIRE	24.900
CAVO SCART RGB STEREO NAMCO	24.900
EXTENSION CABLE	19.900
MULTITAP PLAYSTATION	82.900

JOYSTICK

FLIGHSTICK	69.900
JOYSTICK ANALOGICO SONY	129.900
MAX BIOGRIP	39.900
NAMCO ARCADE STICK	99.900
THE MAXIMIZER	69.900

MOUSE

MOUSE PLAYSTATION	59.900
MOUSE PLAYSTATION MAD CATZ	39.900

JOYPAD

ACTIONPLAY NIKO	29.900
ARCADIA	59.900
ASCII ARCADE STICK	79.900
ASCII GRIP	64.900
ASCII PAD	34.900
CHAMELEON BLACK ICE	43.900
CHAMELEON COMMANDO	43.900
CHAMELEON ELECTRIC	43.900
CHAMELEON METALLIC	43.900
CONTROL STATION PAD	29.900
CONTROLLER ARAGORN	29.900
CONTROLLER ORIGINALE	39.900
CONTROLLER PSX	39.900
CONTROLLER SONY BIANCO/NERO	43.900
CYBERPAD	29.900
DUAL SHOCK ANALOGICO SONY	59.900
GRIPPER EXTRA TURBO PAD	29.900
PLAYSTICK	19.900
PREMIER PAD TRASPARENTE	39.900
PRO PAD	24.900
SABOTAGE	19.900
SOFT TOUCH	39.900
STATION MASTER PAD	39.900
TRANSPLAY	39.900
ULTRAPLAY	39.900

PISTOLE

LASER GUN 3 in 1	69.900
LUNAR GUN	59.900
LUNAR GUN LASER RED SIGHT	29.900

SCHEDE DI MEMORIA

MEMORY CARD	39.900
MEMORY CARD 12 Mb	74.900
MEMORY CARD 32 Mb	99.900
MEMORY CARD NYKO	29.900
MEMORY CARD SONY	39.900
MEMORY CARD SONY Black	39.900

I prezzi comprendono IVA.

VOLANTI

MAD CATZ VOLANTE PSX 2	129.900
VOLANTE PSX THEODEN	129.900
VOLANTE PSX,N64,SS VFR1	129.900

VIDEOGIOCHI

A IV EVOLUTION GLOBAL	79.900
ACTUA ICE HOCKEY	99.900
ACTUA SOCCER 2	89.900
ACTUA SOCCER Club Edition	39.900
ADIDAS POWER SOCCER Platinum	49.900
AGENT ARMSTRONG	94.900
AIR RACE	79.900
ALIEN TRILOGY Platinum	49.900
ALL STAR SOCCER '97	49.900
ALLIED GENERAL	99.900
ARK OF TIME	99.900
ASSAULT RIGS	69.900
ATARI ARCADE'S GREATEST HITS 1	79.900
AUTO DESTRUCT	79.900
BALL BLAZER	69.900
BATTLESPORT	74.900
BEAST WARS	99.900
BLAST CHAMBER	79.900
BLOODY ROAR BEAST	94.900
BOMBA:98	99.900
BRAHMA FORCE	99.900
BROKEN HELIX	99.900
BROKEN SWORD 2	94.900
BUBBLE BOBBLE	89.900
BUBSY 3D	79.900
BUGRIDERS The Race of Kings	99.900
BURNING ROAD	49.900
BUSHIDO BLADE	94.900
BUST A MOVE 2 Platinum	49.900
BUST A MOVE 3DX	69.900
CARNAGE HEART	69.900
CART WORLD SERIES Americano	99.900
CASPER	69.900
CASTLEVANIA Sinphony Night	99.900
CHILL	89.900
COLONY WARS	94.900
COMMAND & CONQUER	84.900
CONTRA: LEGACY OF WAR	69.900
CONTROLLER + LEGACY OF KAYN	99.900
COURIER CRISIS	89.900
CRASH BANDICOOT 2	89.900
CRASH BANDICOOT Platinum	49.900
CRITICAL DEPTH	79.900
CROC	99.900
CRUSADER NO REMORSE	39.900
DARK OMEN Warhammer 2	99.900
DEATHTRAP DUNGEON	104.900
DESCENT 2	69.900
DESTRUCTION DERBY 2 Platinum	49.900
DEVIL'S DECEPTION	94.900
DIABLO	99.900
DIE HARD TRILOGY Platinum	49.900
DISCWORLD 2	79.900
DISRUPTOR	49.900
DOOM	69.900
DUKE NUKEM 3D	99.900
DYNASTY WARRIORS	89.900
DYNASTY WARRIORS Americano	69.900
EXPLOSIVE RACING	84.900
FELONY	79.900
FIFA 98	99.900
FIGHTING FORCE	109.900
FINAL FANTASY VII	109.900
FINAL FANTASY VII Americano	69.900
FORMULA 1 '97	99.900
FORMULA 1 Platinum	49.900
FORMULA KARTS Special Edition	94.900
FORSAKEN	99.900
FROGGER	94.900
G-POLICE	109.900
GEX 3D	89.900
GRAN TURISMO	99.900
GRAND TOUR RACING Americano	69.900
GRID RUN	69.900
GTA Grand Theft Auto	99.900
HARD BOILED	59.900
HARDCORE 4x4	49.900
HERC'S ADVENTURE	79.900
HERCULES	89.900
INDY 500	99.900
IZNOGOUD	89.900
JERSEY DEVIL	79.900
JET RIDER 2	79.900
K-1 The Arena Fighters	99.900
KICK OFF WORLD MANAGER	99.900
KILLING ZONE	69.900
KLONOA	99.900
KURUSHI	79.900
LETHAL ENFORCERS	99.900
LUCKY LUKE	99.900
MADDEN NFL '98	99.900
MAGIC The Gathering	59.900
MARVEL SUPERHEROES	94.900
MASS DESTRUCTION	69.900
MASTER OF TERAS KASI	79.900
MAXIMUM FORCE	79.900
MDK	79.900
MEN IN BLACK	104.900
MICROMACHINES V3	49.900
MICROMACHINES V3 Platinum	49.900
MIDNIGHT RUN	79.900
MONSTER TRUCKS	84.900
MORTAL KOMBAT TRILOGY Platinum	49.900
MOTO RACER	99.900
MOTORHEAD	99.900
MOTORMASH	89.900
NAGANO WINTER OLYMPICS	99.900
NAMCO MUSEUM 5	79.900
NAMCO SOCCER PRIME GOAL	69.900
NANOTEK WARRIOR	59.900
NASCAR 98	99.900
NBA LIVE 98	89.900
NBA PRO 98	104.900
NEED FOR SPEED III	99.900
NEWMAN HAAS RACING	99.900
NFL QUARTERBACK CLUB '97	39.900
NHL 98	99.900
NHL BREAKWAY 98	79.900
NHL FACE OFF '98	79.900
NIGHTMARE CREATURES	79.900
NUCLEAR STRIKE	99.900
ODDWORLD Abe's Oddysee	59.900
ONE	89.900
PANDEMONIUM 2	79.900
PANDEMONIUM Platinum	49.900
PAX CORPUS	89.900
PEAK PERFORMANCE	79.900
PENNY RACERS 2 Giap	79.900
PERFECT ASSASSIN	94.900
PITFALL 3D	104.900
PO'ED	59.900
PORSCHE CHALLENGE Platinum	49.900
POWER SOCCER 2	94.900
POWERBOAT RACING	89.900
POWERPLAY HOCKEY	69.900
POWERPLAY HOCKEY 98	79.900
RAPID RACER	79.900
RASCAL	99.900
RAYMAN Platinum	49.900
REAL BOUT Fatal Fury	79.900
REBOOT	99.900
RED ALERT	89.900
RELOADED	79.900
RESIDENT EVIL 2	119.900
RIDGE RACER REVOLUTION Platinum	49.900
RIOT	74.900
RIVEN	109.900
ROAD RAGE	79.900
ROBOPIT	49.900
ROBOTRON X	49.900
ROCK 'N' ROLL RACING 2	79.900
ROSCO McQUEEN	79.900
SENTIENT	74.900
SHADOW MASTER	94.900
SIM CITY 2000	59.900
SKULL MONKEYS	79.900
SLAMSCAPE	69.900
SNOW RACER	109.900
SNOWBREAK EXTREME	74.900
SOVIET STRIKE Platinum	59.900
SPAWN	79.900
SPEEDSTER	74.900
SPIDER	49.900
STARFIGHTER 3000	49.900
STARWINDER	59.900
STEEL HARBINGER	49.900
STEEL REIGN	79.900
STREET FIGHTER EX PLUS	79.900
SUB-ZERO M.Kombat Mythology	99.900
SUIKOIDEN Man.Ital.	99.900
SUPER FOOTBALL CHAMP	79.900
SUPER MATCH SOCCER	99.900
SUPER PUZZLE FIGHTER 2 TURBO	79.900
SUPERSTAR SOCCER PRO	49.900
SWAGMAN	79.900
TEKKEN 2 Platinum	49.900
TEKKEN 3 Giap	169.900
TEKKEN Platinum	39.900
TEMPEST X3	59.900
TENNIS ARENA	84.900
TEST DRIVE 4	94.900
THE LAST REPORT	79.900
THE NOTE	94.900
THE RAVEN PROJECT	79.900
THEME HOSPITAL	99.900
THUNDERHAWK 2 Platinum	54.900
TIME CRISIS + Pistola	149.900
TIMESHOCK! Pro-Pinball	94.900
TOCA TOURING RACING CAR Italiano	99.900
TOMB RAIDER	59.900
TOMB RAIDER 2	109.900
TOMB RAIDER 2 + MEMORY CARD	129.900
TOMB RAIDER Platinum	59.900
TOSHINDEN 3	79.900
TOTAL NBA 98	79.900
TRACK & FIELD Platinum	49.900
V-RALLY	89.900
VERSAILLES Italiano	99.900
VIRTUAL POOL	59.900
VMX RACING	89.900
VS.	99.900
WAR GODS	99.900
WARCRAFT II	99.900
WAYNE GRETZKY'S 3D HOCKEY '98	104.900
WCW Vs. THE WORLD	79.900
WING COMMANDER III	49.900
WING COMMANDER IV	79.900
WING OVER	104.900
WIPE OUT 2097 Platinum	49.900
WORLD CUP 98	99.900
X-MEN Children of the Atom	99.900
YUSHA Heaven's Gate	79.900
Z	79.900

I prezzi possono variare.

www.pergioco.com

GameBoy NINTENDO64 SATURN

VENDITA TELEFONICA PER TUTTA ITALIA: 02/29524256

PERGIOCO

SUPER PLAYSTATION

GRUPPO EDITORIALE FUTURA S.R.L.
Nuovo Centro Direzionale
Via XXV Aprile 39
20091 - Bresso (MI)
Telefono: 02/665261
Fax: 02/66526222
www.gruppofutura.it

DIRETTORE RESPONSABILE
Giampietro Zanga
COORDINAMENTO EDITORIALE
Elga Corricelli
COORDINAMENTO REDAZIONALE
Massimiliano Anticoli
CONSULENZA EDITORIALE
Simone Crosignani
CONSULENZA TECNICA
Marcello "Morpheus" Cangialosi
REDAZIONE
Paolo Cardillo
IDEAZIONE COPERTINA, GRAFICA E IMPAGINAZIONE
Simone Crosignani
HANNO COLLABORATO:
Igor Berzi, Diego Cortese, Cristiano Gobbi, Erik "Shrapnel" Pede, Fabio "Shogun" Ravetto, Marco "End" Ravetto, Matteo "Shub" Tenca
CORRISPONDENTE DAL GIAPPONE:
Nicolas Di Costanzo
CORRISPONDENTE DAGLI USA:
Simone "Didimo" Bregni
PUBBLICITA'
Pubblicità Diretta Gruppo Futura
Laura Meneghin
Telefono: 02/66526286

GRUPPO FUTURA®

SEDE LEGALE
Via XXV Aprile 13
20092 - Cinisello Balsamo (MI)
ABBONAMENTI
So.di.p - Casella Postale 7
20092 - Cinisello Balsamo (MI)
Telefono: 02/66030285
Fax: 02/66030267
(i versamenti devono essere effettuati sul ccp n°00269274)
STAMPA
Tiber - Brescia
FOTOLITO
DTP - Bresso (MI)
DISTRIBUZIONE
So.di.p - Via Bettola 18
20092 - Cinisello Balsamo (MI)

Sped. in Abb. Post. - 45% , art.2 comma 20/B, legge 662/96 - Filiale di Milano. Contenuto pubblicitario non superiore al 45% Registrazione del Tribunale di Monza del 14/1/94 n° 949. **Super Console** possiede i diritti di traduzione di materiali tratti da *Playstation Plus* - Emap Images UK. Tutti i marchi citati nella rivista sono di proprietà delle rispettive case. **Super Console** è una rivista indipendente non connessa a Sony.
Gruppo Futura è un marchio registrato Gruppo Editoriale Futura S.r.l. Tutti i diritti sono riservati. Manoscritti, dattiloscritti, articoli, fotografie e disegni non si restituiscono anche se non pubblicati. Nessuna parte di questa pubblicazione può essere riprodotta in alcun modo, incluso qualsiasi tipo di sistema meccanico ed elettronico, senza l'autorizzazione scritta preventiva dell'Editore, ad eccezione di brevi passaggi per recensioni. Gli autori e l'Editore non potranno in alcun caso essere responsabili per incidenti o conseguenti danni che derivino o siano causati dall'uso improprio delle informazioni contenute. Prezzo del numero L.6.500. I numeri arretrati dell'anno 1997/98 possono essere richiesti direttamente all'Editore al doppio del prezzo di copertina. Non è possibile richiedere numeri antecedenti il gennaio 1997. Non si effettuano spedizioni in contrassegno. I versamenti devono essere effettuati sul ccp n° 38805206 intestato a Gruppo Editoriale Futura, via XXV Aprile 39 - 20091 Bresso (MI). L'Editore si riserva la facoltà di modificare il prezzo nel corso della pubblicazione, se costretto da mutate condizioni di mercato. Per questa pubblicazione l'IVA è assolta dall'Editore ai sensi dell'art. 74 - 1° comma Lettera "c" del D.P.R. n° 633/72 e successive modificazioni. I lettori che non trovassero **Super Console** in edicola sono cortesemente pregati di telefonare in redazione.

Periodico iscritto alla FEDERAZIONE ITALIANA EDITORI GIORNALI.

Sommario

Colin McRae Rally 92

Perché non si vive di solo Gran Turismo...

Sembrava arrivata la fine di un genere, peraltro gettonatissimo su PlayStation: l'uscita di *Gran Turismo* aveva stroncato sul nascere le velleità di numerose *software house*, che non avevano esitato ad abbandonare in fretta e furia i propri progetti di simulazioni automobilistiche. Ma i programmatori di Codemasters sapevano di avere fra le mani un ottimo titolo, sia sotto il profilo della giocabilità che come realizzazione tecnica. Un titolo che, oltretutto, non è in concorrenza diretta col capolavoro Sony. Un titolo che ci permette di schiaffare una Subaru Impreza WRC, l'auto preferita dalla redazione di SPC, in copertina... Signori, è arrivato *Colin McRae Rally*...

Speciale E3 16

Tutte le novità dell'Electronic Entertainment Expo.

Cosa ci riservano i prossimi mesi in ambito videoludico? Riuscirà PlayStation a mantenere la *leadership* del mercato console e a rintuzzare gli attacchi di Nintendo 64 e del Dreamcast di Sega?

ATTENZIONE ATTENZIONE!!!

Ricordiamo numero e orari per l'*hot-line* telefonica: 02/66526289 - martedì dalle 14 alle 16 per consigli tecnici e date di uscita dei giochi; giovedì dalle 14 alle 17 per trucchi e soluzioni. Rammentiamo altresì che è pressoché inutile telefonare in orari che non siano quelli indicati qui sopra. Thanx. Ah, occhio che ad agosto ce ne andiamo in vacanza anche noi...

RUBRICHE:

PLAYGROUND: 6 *LA PRIMA VOLTA DI MORPHEUS...*

FAQ: 12 *COME SE LA SARÀ CAVATA?*

SPECIALE E3: 16

SPECIALE SHINY ENTERTAINMENT: 22 *TUTTO QUELLO CHE C'È DA SAPERE SU* WILD 9, RC STUNT COPTER *E SULL'ATTESISSIMO* MESSIAH.

SPECIALE CRYSTAL DYNAMICS: 24

SPECIALE WAR GAMES: 48

BIG IN JAPAN: 52

BRIEFS FROM THE OUTER WORLDS: 64 *MESE NUOVO, RUBRICA NUOVA: UNO SPAZIO DEDICATO A TUTTO CIÒ CHE NON RIGUARDA STRETTAMENTE PLAYSTATION.*

RETRO-GAMING: 108 *PORTATILE È BELLO!*

PRIMO PIEDE: 110

SUPERTRIX: 112 *SOLUZIONE TOTALE DI* RESIDENT EVIL 2 *E PRIMA PARTE DELLA GUIDA A* GRAN TURISMO.

PREVIEW:

COLONY WARS: VENDETTA 46
COOL BOARDERS 3 42
CRASH BANDICOOT 3: WARPED 28
ECHO NIGHT 60
FINAL FANTASY VIII 56
MOTO RACER 2 44
ODDWORLD: ABE'S EXODDUS 32
O.D.T. 36
PSYBADEK 40
RAYMAN 2 34
RIVAL SCHOOLS: UNITED BY FATE 58
SMALL SOLDIERS 38
SOUL CALIBUR (COIN-OP) 62
SPYRO THE DRAGON 26
STREET F. ZERO 3 (COIN-OP) 63

REVIEW:

BOMBA 98 104
BREATH OF FIRE III 84
COLIN MC RAE RALLY 92
CRIME KILLER 88
HEART OF DARKNESS 70
INDY 500 96
ISS PRO (PLATINUM) 106
LUNAR: SILVER STAR STORY 82
MEN IN BLACK 74
PHAT AIR EXTREME SNOWB. 98
SOUKAIGI 80
TACTICS OGRE 76
THE KING OF FIGHTERS '97 78
THUNDERFORCE V: P.S. 86
V-BALL BEACH VOLLEY HEROES 100
VIGILANTE 8 90
VMX RACING 94
WINNING ELEVEN 3 FRANCE '98 102
XENOCRACY 72

Editoriale

50 and counting...

L'industria dell'intrattenimento elettronico cresce a passo serrato. Secondo *IDSA* nel 1997 le vendite relative al software videoludico ammontavano a 5.1 miliardi di dollari, il 38% in più rispetto al 1996. Le previsioni per il 1998 parlano di 6-7 milioni di dollari e a giudicare dal risultato delle indagini condotte nei primi mesi di quest'anno, la cifra sembra più che attendibile. Fra gennaio e maggio del 1998 si è registrato un incremento delle vendite al dettaglio del 30% rispetto al medesimo periodo nel 1997. Per la prima volta nella storia, gli introiti derivati dalla vendita del *software* potrebbero addirittura sorpassare quelli dell'industria cinematografica. Il motivo di tanta vivacità è intuibile: sempre più persone acquistano PC o console e sempre più persone scoprono il fascino dell'intrattenimento elettronico. Ma quante sono esattamente queste persone? Secondo *IDSA* il 45% delle case americane accoglie fra le sue mura un personal computer. Il 26% di queste lo usa per giocare, il 21% per editare testi, il 18% per attività *on-line* e il 16% per affari. Il 41% percento degli intervistati ha dichiarato che i videogiochi si trovano al primo posto delle attività ludiche domestiche, seguiti dalla televisione, dai film in cassetta e dai libri. Sappiamo quanti sono, cosa fanno e dove lo fanno, ma chi sono? E soprattutto che età hanno? Ebbene, il 70% degli utenti PC ha più di 18 anni (contro il 57% dei *console players*). Il 35% è rappresentato dal gentil sesso (contro il 31% riguardo all'utenza console).

Cosa c'entra tutto questo con Sony? PlayStation ha venduto in tutto il mondo 19 milioni 370 mila unità (parliamo di base effettivamente installata), pertanto riflette buona parte dei risultati evidenziati dall'*IDSA*. Infatti, durante il recente *E3* atlantino Kaz Hirai, vicepresidente esecutivo di SCEA, ha dichiarato che la base installata di PlayStation in Nord America ha raggiunto quota 10 milioni. Praticamente un americano su 10 possiede il 32-bit Sony. Le cifre sono destinate a lievitare in considerazione dell'ulteriore abbassamento del prezzo della console standard (da 149$ a 129$), conseguente all'introduzione del *package* PlayStation+Dual Shock (a 149 dollari).

E ancora. L'età media dei consumatori si attesta intorno ai 24-25 anni. Il mercato è quindi maturo, adulto... e Sony reagisce volgendo l'attenzione agli adolescenti.
Nintendo domina il mercato videoludico infantile, PlayStation diventa sempre più abbordabile economicamente e gli adulti si preparano a passare al nuovo sistema appena Sony avrà la gentilezza di introdurlo. In questo contesto l'allargamento del mercato verso gli *under 15* ha due scopi:
1. Invadere il mercato Nintendo e ampliare il proprio.
2. Scongiurare l'emigrazione tecnologica concentrandosi sui bambini, gli unici privi di reddito elevato, pertanto tendenzialmente propensi ad acquistare la console più economica piuttosto che la più recente.
L'accordo siglato fra Sony e Disney per la produzione di videogiochi basati su lungometraggi come *Tarzan* e *A bug's Life* acquista maggior significato se visto da questa prospettiva.

E **Super PlayStation Console** che farà? Abbasserà il *target* dei propri lettori o passerà a trattare il nuovo sistema? Appuntamento al duemila per la risposta. Nel frattempo la redazione augura a tutti i lettori un'estate radiosa...

...e buona lettura.

LA REDAZIONE

FLASH GAMES

10139 TORINO - VIA VALDIERI 12 (VICINO PIAZZA ADRIANO)
TEL. 011/4340289 - FAX 011/4348189
ORARIO: 14,00/19,30 - SABATO TUTTO IL GIORNO

VENDITA GIOCHI E CONSOLES
M. DRIVE - S. NINTENDO - GAME GEAR - GAME BOY - NEO GEO
SATURN - PLAYSTATION - AMIGA - NINTENDO 64
COMPUTERS - CD ROM - SOFTWARE - PERMUTA E VENDITA USATO
ACCESSORI PER TUTTE LE CONSOLE

ACE COMBAT 2	E	88000
AGENT ARMSTRONG	E	78000
AIR RACE	E	79000
ALUNDRA	E	92000
BATMAN E ROBIN	E	TEL.
BATTLE ARENA TOSHINDEN 2	J	68000
BLOODY ROAR	E	89000
BOMBA 98	E	TEL.
BROKEN SWORD 2	E	88000
BUSHIDO BLADE	E	89000
BUST A MOVE 2	E	48000
BUST A MOVE 3	E	64000
CAESAR'S PALACE	E	TEL.
CASTELVANIA	E	84000
COLONY WARS	E	84000
COMMAND 2C RED ALERT	E	92000
COOL BOARDERS 2	E	89000
CRASH BANDICOOT 1	E	48000
CRASH BANDICOOT 2	E	88000
CRIME KILLER	E	TEL.
CRITICAL DEPTH	E	84000
CROC	E	84000
DEAD OR ALIVE	E	92000
DEATHRAP DUNGEON	E	TEL.
DESCENT 2	E	78000
DESTRUCTION DERBY 2	E	48000
DIABLO	E	88000
DIE HARD TRILOGY	E	48000
DISCWORLD 2	E	88000
DISRUPTOR	E	68000
DUKE NUKEM 3D	E	84000
FADE TO BLACK	E	48000
FIFA 98	E	86000
FIGHTING FORCE	E	88000
FINAL FANTASY VII	E	89000
FORMULA ONE 97	E	94000
FORSAKEN	E	89000
GRAN TURISMO	E	88000
HARD CORE 4X4	E	68000
HERCULES	E	78000

ATTENZIONE!!!
IN QUESTO MESE
SU MOLTI TITOLI
ULTERIORE SCONTO
TELEFONARE
PLAYSTATION UNIVERSALE
TUTTO IL MATERIALE COPERTO DA GARANZIA
MESE DELLA PLAYSTATION
PREZZO FANTASTICO E GRADITO OMAGGIO

HEXEN	E	68000
INT. SOCCER PRO	E	49000
K1 ARENA	E	84000
KICK OF WORLD MANAGER	E	94000
KURUSHI I	E	68000
JERSEY DEVIL	E	89000
JUDGE DREDD	E	88000
MADDEN NFL 98	E	86000
MASTER OF TERAS KASI	E	88000
MAXIMUM FORCE	E	88000
MDK	E	84000
MEGAMEN 8	E	89000
METAL GEAR SOLDIER	U	TEL.
MIDNIGHT RUN	E	84000
MONSTER TRUCKS	E	74000
MORTAL KOMBAT TRILOGY	E	48000
NAMCO MUSEUM 4-5	E	68000
NASCAR 98	E	89000
NBA LIVE 97	E	68000
NBA LIVE 98	E	89000
NEED FOR SPEED 3	E	92000
NEWMAN HAAS	E	88000
NHL 97	E	68000
NHL 98	E	94000
NHL FACE OF 97	E	58000
NIGHTMARE CREATURES	E	88000
NUCLEAR STRIKE	E	84000
ODD WORLD-ABE'S-ODDYSEE	E	94000
OVER BOARD	E	78000
PERFECT ASSASSIN	E	88000
PGA TOUR GOLF 97	E	64000
PGA TOUR GOLF 98	E	86000
PITFALL 3D	E	94000
POINT BLANK	E	76000
PREMIER MANAGER 98	E	TEL.
RALLY CROSS	E	68000
RALLY - TOMMY MÄCHINEN	E	TEL.
RAPID RACER	E	84000
RASCAL	E	88000
RE LOADED	E	58000

PAGAMENTI DILAZIONATI SENZA INTERESSI
PREZZI IVA COMPRESA SUPERCOMPETITIVI
PREZZI PER CORRISPONDENZA
TELEFONARE

RESIDET EVIL 2	E	TEL.
SAMURAI SHOWDOWN	E	74000
SENSIBLE SOCCER 2000	E	TEL.
SINDACATE WARS	E	78000
SPIDER	E	68000
STREET FIGHTER COLL.	E	92000
STREET FIGHTER EX PLUS	E	84000
TEKKEN 2	E	48000
TEKKEN 3	J	99000
TENNIS ARENA	E	84000
TETRIS PLUS	E	94000
THEME HOSPITAL	E	89000
TIME CRISIS + PISTOLA	E	139000
TOKYO HIGHWAY	E	68000
TOMB RAIDER 1	E	52000
TOMB RAIDER 2	E	94000
TOTAL DRIVING	E	92000
TOTAL NBA 98	E	78000
TOSHINDEN 3	E	88000
TWISTED METAL 2	E	68000
VIRTUAL POOL	E	TEL.
V - BALL (V - VOLLEY)	E	TEL.
WORLD CUP 98	E	TEL.
ZETA	E	69000
TITOLI PLATINUM		TEL.
OCCASIONI DA LIRE		29000

PISTOLE PER PSX - SATURN
JUDGE DREDD SUPER
TURBO GUN - LUNAR GUN

DISPONIBILI TUTTI GLI ACCESSORI PER PSX
DUAL SHOCK CONTROLLER L.58000 - MOUSE L.58000
MULTITAP L.78000 - CONTROLLER DA L.28000
ASCII GRIP - MEMORY CARD - TELEFONARE
E-mail: flashgames@iol.it

Playground

Mensile di Dialettica Videoludica

SPEDITE LE VOSTRE LETTERE A:
PLAYGROUND
SUPER PLAYSTATION CONSOLE
VIA XXV APRILE 39 - 20091 BRESSO (MI)
OPPURE TRAMITE E-MAIL A:
morfeus@tin.it

"Il brutto delle feste è quando finiscono. Gli amici se ne vanno, la musica è finita e tu devi pulire tutto. Pensa che bello se invece te ne vai tu proprio nel bel mezzo della festa. Pensa."
(Matteo Bittanti - PlayGround n°48)

"Dirigere EDGE mi ha dato enormi soddisfazioni, ma sento che è il momento di fare qualcos'altro e smetterla con tutte quelle tremende deadline che ti distruggono la vita sociale. Per la mia occupazione futura mi verrà qualche idea: ora voglio solo riposarmi e viaggiare"
(Jason Brookes, ex-editor di EDGE)

Arrivederci Matt e grazie per il macigno che mi hai caricato sulle spalle.

MARCELLO CANGIALOSI

Mentre da mesi **PlayGround** è piena zeppa di lettere che parlano di quanto siano belli i giochi di ruolo e *FF7* in particolare (ti dirò, non ho mai giocato ad un RPG, né tantomeno al presunto capolavoro della Square), o di come era bello rompere i *joystick* del C64, mi pare che nessuno faccia storie per la mancanza di originalità e conseguente monotonia che ha preso d'assalto il mercato dei *videogame* soprattutto dall'uscita delle console a 32-bit. Non che prima il riciclaggio fosse raro (la Capcom ha campato per un decennio grazie ad un solo gioco), ma ora tutti i giochi sono "sullo stile di...", non esiste più - o è estremamente rara - la creazione non dico originale, ma quantomeno innovativa. Nella fattispecie, mi è venuta voglia di dissacrare *Tekken 3* ed il voto da voi assegnatogli.

"Tekken 3 è solo un semplice update dei due precedenti episodi"

Tommaso "Manga" Pugliese

TEKKEN 3: *TROPPO ALTO IL VOTO GLOBALE DI 92% ASSEGNATO DA* SPC? *(VEDI LETTERA DI TOMMASO "MANGA" PUGLIESE).*

Beninteso che a me del globale numerico non importa una ceppa, anzi con gli anni ho imparato a trascurarlo in favore di una recensione esauriente, a mio avviso il vostro giudizio sull'ultimo prodotto di casa Namco è stato quantomeno "generoso". Nella recensione, infatti, è assolutamente assente qualunque tipo di riferimento al fatto che *Tekken 3* è solo un semplice *update* dei due precedenti episodi: in quattro anni non è cambiato un cavolo, ve ne rendete conto? Il primo *Tekken* offriva, se ricordo bene, otto personaggi ed altrettanti nascosti (più Heihachi), e già il gruppo base era formato da cloni per comportamento e mosse. Col passaggio al secondo ed al terzo episodio, i programmatori della Namco non hanno fatto altro che aggiungere un paio (un paio davvero) di personaggi nuovi, con gli (ovvi, ormai) relativi cloni e qualche mossa (nell'ordine di una o due) ai vecchi personaggi. Potete mettere la barba in faccia a Paul, ma non mi convincerete che è diverso da quattro anni fa: il comportamento è quello, le mosse idem... anche le animazioni sono riciclate! E Jin? Mi spiegate perché dovrebbe comportarsi in modo assolutamente identico a Kazuya? Insomma, la realtà è che su 22 e oltre personaggi del gioco, ne abbiamo a disposizione cinque o sei effettivi. Se una sequenza in FMV per ogni clone vi basta per attribuire ad un gioco vecchio il titolo di "capolavoro", avrei dei dubbi sul fatto che siate effettivamente una rivista "seria". Come mai non avete fatto recensire *Tekken 3* a Morpheus, dichiaratamente avverso ai riciclaggi? Avrebbe forse stroncato il gioco che i vostri inserzionisti contavano di vendere a palate, causandovi qualche disagio? I conti tornano...
Ultima cosa prima di chiudere: *Gran Turismo*, per voi oggettivamente IL capolavoro dei giochi di guida, mi ha annoiato dopo un paio di giorni. Sarà perché mi piacciono i percorsi cittadini e mi annoiano le piste deserte, chissà...
Tommaso "Manga" Pugliese
http://awf.simplenet.com/x-game

Super PlayStation Console *è stata l'unica rivista italiana ad aver assegnato un voto inferiore a 95% a* **Tekken 3** *(92% per la precisione; due punti in meno rispetto a* **Tekken 2***). I motivi non vanno ricercati solo nella politica redazionale tesa a valorizzare i voti sotto il 90%, ma anche nelle "ridondanze" di cui parli. Il testo della recensione vi accenna soltanto per l'implicita consapevolezza che il suffisso "3" suggerisce. Il target d'utenza sa che non troverà grosse differenze rispetto a* **Tekken 2** *(e probabilmente non ne sentirà la mancanza), pertanto è parso inutile sottolinearlo. Dubito comunque che chi ha apprezzato il* **coin-op** *non sia entusiasta all'idea di portarsi a casa una conversione quasi perfetta di* **Tekken 3***, arricchita di sequenze in FMV e modalità di gioco inedite. Per anni ci siamo lamentati della scarsa qualità delle trasposizioni e adesso che il* **gap** *tecnologico è tanto sottile da ridurre drasticamente le differenze, non mi sembra il caso di storcere il naso.*
Non ho recensito **Tekken 3** *solo per mancanza di tempo e di voglia (è vero, sono avverso ai riciclaggi), ma non l'avrei stroncato. Individuare il* **target** *d'utenza prima di scrivere una recensione è fondamentale, pertanto avrei attribuito a* **Tekken 3** *il medesimo valore espresso da Diego Cortese che qui invito a concludere entrando nel merito del gioco: "Da sempre i picchiaduro si susseguono conservando una meccanica di gioco che può apparire sostanzialmente inalterata. Recensendo la conversione di un* **beat'em up arcade** *tengo quindi a dare per scontate le similitudini con le sue passate incarnazioni, concentrandomi sugli aspetti innovativi della meccanica di gioco e sulla sua somiglianza con la versione a gettoni. Sebbene possa apparire simile agli episodi precedenti,* **Tekken 3** *contiene personaggi dagli stili di combattimento maggiormente diversificati, un numero sensibilmente superiore di azioni effettuabili e un livello di definizione grafica decisamente superiore. Da appassionato di questo genere di giochi, ritengo che i suddetti elementi siano sufficienti a rendere un picchiaduro a incontri degno di essere acquistato. In futuro vedrò comunque di tener conto del fastidio che la parziale ripetitività della loro meccanica di gioco possa dare all'utenza comune."*

Ciao e ipocriti convenevoli a tutti...
Volevo dirvi che metterò il casco, per cui compro CD pirata... Ora mi spiego, sperando che anche voi desideriate affrontare questo argomento senza la facile retorica buonista del caso. Ho 21 anni e uno scooter (anche una PlayStation, ma questo verrà dopo) e mentre sfreccio fra gli autobus a volte penso a quanto sia stupidamente pericoloso muoversi così senza casco... Ragazzi è la mia vita!
Insomma... è importante ma proprio non riesco a metterlo. Tuttavia non vedo l'ora che entri in vigore la nuova normativa che mi obblighi a usarlo e la condivido pienamente! Pazzo? No, sincero direi...
Video-gioco da 11 anni e non mi entusiasma comprare giochi copiati senza manuale e illegalmente, snaturandone così il valore, ma... lo faccio. Vorrei tanto (lo giuro) che non fosse possibile, che nessuno lo potesse fare, che i miei amici avessero come una volta solo 4 o 5 giochi e che ogni

nuovo acquisto fosse un evento da festeggiare in compagnia, ma intorno (scrivo da Bologna) è tutta pirateria, i pargoli, acquistata la Play, la portano a "far modificare" senza nemmeno scartarla, e quando un gioco arriva in versione PAL la maggior parte della gente che conosco lo ha già comprato, provato e terminato in versione jap... copiato appunto. Non sono scuse o pretesti, solo vorrei dire a tutti che tra onestà e disonestà non c'è mai un muro divisore così netto, ma le persone vere sono spesso come me, desiderano un mondo migliore e sporcano quello che hanno.

Emiliano Andretti
allemy@hotmail.com

PS: Messaggio ai benpensanti. Copiare CD per PlayStation è un reato quanto lo è farsi fare una cassetta delle Spice da un amico che ha comprato l'album... meditate gente, meditate...

Le parole di Emiliano denunciano un preoccupante atteggiamento conformista. L'abitudine collettiva soffoca gli impulsi individuali. L'individuo si integra, accetta supinamente le regole della comunità, la pirateria diventa "accettabile" perché "è tutta pirateria". SPC non può che biasimare chi alimenta il fenomeno additando gli altri come capro espiatorio. E' una questione di coscienza, di intelligenza (da non confondere con furbizia), di forza di volontà (che, sembra chiaro, manca ad alcuni) non di provvedimenti normativi. Non sono le persone "vere" a desiderare un mondo migliore e a sporcare quello che hanno, ma quelle comuni, membri di un gregge portato al pascolo dai media. L'uomo è un animale che ragiona in termini economici: anela ad ottenere il massimo risultato col minimo sforzo. La pirateria, non solo quella informatica, ne è un chiaro esempio. Ciò nonostante c'è da chiedersi cosa spinga i consumatori ad acquistare montagne di software contraffatto, quasi la softeca di PlayStation fosse tanto ricca di titoli imperdibili. Il prezzo certo è alto, ma non sembra questo il motivo addotto da Emiliano come scusante. Egli crede nell'immagine, nell'apparenza, nella quantità. Deve poter dire "ho cento giochi per la PlayStation io", guai a portarsi l'amico a casa e non fargli trovare niente nel* disk-tray*. Personalmente non ho difficoltà a coltivare la mia passione pur restando nella legalità.

> "Video-gioco da **11** anni e non mi entusiasma comprare **giochi copiati** senza manuale e illegalmente, snaturandone così il valore, ma... **lo faccio**"
>
> Emiliano Andretti

Trovo che vendere giochi usati per comprarne di nuovi sia una tecnica sana e geniale: risparmio almeno la metà sul prossimo acquisto, accontento chi non può permettersi certe spese e mi sbarazzo di titoli che non giocherei mai più. Il problema è che diventa sempre più difficile trovare qualcuno che non abbia già attinto al mercato pirata. Per finire, comprare un album delle Spice Girls è un reato quasi quanto comprarne la copia.

Scrivo questa e-mail subito dopo aver letto la posta del numero di giugno di SPC. La lettera che mi ha maggiormente colpito è stata di certo quella di Ezio Ponari, il quale si lamentava del trattamento di favore che pochi mesi prima era stato rivolto in una *preview* a *Bomba 98*; in particolare mi ha dato fastidio la risposta di MBF, che si è limitato ad un "*Già, probabilmente hai ragione*" che mi è sembrato niente altro che un elegante metodo per sfuggire ad un problema che avrebbe potuto e dovuto essere trattato in maniera molto più approfondita. Innanzi tutto la PUBBLICITA' (perché di questo si tratta) che avete fatto al titolo in questione è stato davvero uno dei punti più bassi raggiunti dalla vostra rivista, che peraltro giudico più che buona. Mentre di solito nelle *preview* è buona norma non sbilanciarsi con giudizi affrettati, specie se positivi, ho amaramente letto una del tutto ingiustificata sviolinata per un titolo tutt'altro che esaltante. In tutto l'articolo non c'è traccia di difetti o, per lo meno, di aspetti meno buoni rispetto ad altri, ma, al contrario, è infarcito di aggettivi senza senso e assolutamente fuori luogo.
Ogni mini-paragrafo è concluso da una frase d'effetto. Ne cito solo alcune: "Semplicemente galattico", "E vai così" , "Davvero niente male", sono solo alcuni degli incredibili esempi della vostra assoluta mancanza di serietà e del rispetto pressoché nullo verso i vostri lettori. Ma l'apoteosi è raggiunta solo dal fatto che, casualmente, la pagina immediatamente successiva alla *preview* sia occupata dalla PUBBLICITA' vera e propria del gioco.
Assolutamente orribile. A questo punto, a nome di tutti i lettori che, come me, si sono sentiti presi per il culo in questa occasione, pretendo una risposta vera e propria, non la righetta di MBF che non è servita proprio a nulla. Ah, poco importa poi se il gioco si sia rivelato un vero cesso...

Andrea "Sano" Palmisano
sano_80@iol.it

Scopo della* preview *è illustrare le caratteristiche di un gioco ancora in fase di sviluppo. Ciò non esula dal compito di fornire indicazioni qualitative in merito. Il critico ha la facoltà di sottolineare quelle potenzialità del prodotto embrionale che molti lettori non potrebbero indovinare altrimenti.
Spesso* SPC *riceve versioni beta su cui maturare una prima impressione e divulgarla a mezzo* preview. *Altre volte, come nel caso di* Bomba 98, *deve limitarsi a riportare quanto scritto nella* press release *for-

BRIEFS

Los Angeles, 28 maggio 1998: Phil Hartman, 49 anni, due figli, uno di nove anni l'altro di sei, è stato ucciso con un colpo d'arma da fuoco dalla moglie e modella Brynn nella sua villa di Los Angeles. La donna si è poi tolta la vita all'arrivo della polizia. Hartman ha militato nella NBC per molti anni interpretando ruoli brillanti in diversi programmi televisivi americani tra cui *NewsRadio* e *Saturday Night Live* (dal 1986 al 1994). Sua era la voce di uno dei personaggi dei *Simpsons* (Troy per la precisione). Recentemente ha impersonato il Presidente degli Stati Uniti nel film di Joe Dante, *La seconda guerra civile americana*". Cosa c'entra tutto questo con i giochini? Hartman aveva dato la voce a ***Blasto***, l'eroe protagonista del videogioco omonimo per Sony PlayStation.

BIT WORLD

BIT WORLD DI LAI ROBERTO
VIA F. CAVALLOTTI, 98
20052 - MONZA MI

VENDITA PER CORRISPONDENZA TEL.039/2720499

PLAYSTATION GIOCHI JAP/USA
PLAYSTATION UNIVERSALE
L.349.000

ALL JAPAN GIRL PROWRESTLING	TEL
ALUNDRA	L.109.000
APOCALIPSE	TEL
AZURE DREAMS	L.119.000
BIO HAZARD II	TEL.
BLOODY ROAR	L.89.000
BUSHIDO BLADE II	TEL
BOMBERMAN WARS	TEL
BREATH OF FIRE 3	L.119.000
CAPITAN TSUBASA J	L.139.000
CRISIS CITY	TEL.
CRIME KILLER	TEL
DEAD OR ALIVE	TEL
DEATHTRIP DUNGEON	L.89.000
DRAGON BALL Z 1	L.89.000
DRAGON BALL Z 2	L.95.000
DRAGON BALL GT	L.109.000
EINHANDER	TEL
ENIGMA	TEL
EVANGELION	TEL
FINAL FANTASY TACTICS	L.109.000
G DARIUS	TEL
GRAN STREA SAGA USA	TEL
GRAN TURISMO	TEL
GUNDAM BATTLE MASTER II	TEL
HAUNTED HOUSE GHOST	TEL
HEART OF DARKNESS	TEL
HOKUTO NO KEN	L.139.000
LUNAR SILVERSTAR STORY	TEL
KING OF FIGHTERS 97	L.129.000
KONAMI COLL.	L.109.000
JAPAN PRO WRESTLING 3	TEL
YATTAMAN II	L.135.000
JERSEY DEVIL	TEL
MCGRATH SUPERCROSS	TEL
XENOGEAR	TEL
X-MEN VS STREET FIGHTER	TEL
MACROSS	L.129.000
METAL SLUG	TEL
MORTAL KOMBAT 4	TEL
MOTOR TOON GP 2	L.79.000
NBA SHOOTOUT 98 USA	L.105.000
OVER BLOOD 2	TEL
PARASSITE EVE	TEL
POCKET FOGHTER	TEL
POINT BLANK	TEL
RANMA 1/2	L.149.000
ROAD RUSH 3D	TEL
ROBOT WAR SHOOTING	L.109.000
SAGA FRONTIER	L.109.000
SHADOW GUNNER ROBOT WAR	TEL
SOUL DEVIDE	TEL
SILHUETTE MIRAGE	TEL
STAR OCEAN STORY	TEL
TACTICS OGREE	L.119.000
TENCHU	L.139.000
TEKKEN 3	TEL
TOBAL 2	L.139.000
WORLD CUP FRANCE 98 KONAMI	TEL

GIOCHI EURO

ACTUA SOCCER 2	L.69.900
DUKE NUKEM 3D	L.69.000
G-POLICE	L.59.000
HERCULES ADVENTURE	L.59.000
F1 97	L.95.000
NEWMAN HAAS	L.79.000
OVERBOARD	L.54.000
PANDEMONIUM 2	L.69.000
VIRTUAL POOL	L.69.000
V-RALLY	L.69.900

MERCATINO DELL'USATO

VALUTAZIONI RITIRO USATO:
GIOCHI PAL ANNO 95 L.10.000
GIOCHI PAL ANNO 96 L.15.000
GIOCHI PAL ANNO 97 L.20.000
GIOCHI PAL ANNO 98 L.25.000

GIOCHI USATI D'OCCASIONE:
GIOCHI PAL ANNO 95 L.19.000
GIOCHI PAL ANNO 96 L.29.000
GIOCHI PAL ANNO 97 L.37.000
GIOCHI PAL ANNO 98 L.45.000

ACCESSORI

CAVO RGB SCART	L.19.900
JOYPAD SONY ORIGINALE	L.37.000
MEMORY CARD 15B	L.29.000
MEMORY CARD 120 SLOT	L.55.000
CAVO LINK	L.29.000
PLAYSTICK: TRASFORMA IL TUO PAD IN UN JOYSTICK	L.19.900
PAD DUAL SCHOCK	L.69.000

MODIFICA UNIVERSALE
USA/JAP/EURO+CAVO RGB
L.70.000

FAX 039/747171

DEMENTIA
DIALOGO DEI MASSIMI SISTEMI (ELETTRONICI)

Caro Biomassa,
Forse ti ricorderai di me per quella lettera scrittati riguardo i CD pirata.
Be' per cominciare ti voglio dire che non acquisto più CD pirata però vorrei sapere perché la lente-ottica si rompe e se posso cambiare la mia lente vecchia con una nuova!

Mi pare di capire che hai usato i CD pirata e la PlayStation si è rotta.
Potresti mandarla in riparazione, ma considerando i tempi e i costi ti conviene comprarla nuova!

Ho visto i vostri indirizzi intitolati "4 amici al bar": ma siete amici davvero?!

No, in verità ci odiamo a morte.
Ogni volta che ci becchiamo sono botte da orbi che volano.
Anzi devo ancora vendicarmi di MBF per avermi sfasciato una sedia a tradimento alle spalle.
Che poi il Gruppo Futura l'ha messa in conto al sottoscritto...

Tu forse avrai toccato *Final Fantasy VII* e Resident Evil 2 (cortissimo! anche se ci sono 6 scenari e si possono prendere i personaggi segreti!).

Si, li tocco tutti i giorni. Ed è bellissimo...

Ho finito *Resident Evil 2* il primo giorno che l'ho acquistato e sono rimasto deluso per la sua poca longevità e semplicità!

Brau!

Alcune domande finali:
1-Hai una PlayStation?

Secondo te? Può darsi di si, può darsi di no...

2-E' bello il jappo ?

Il jappo non tantissimo, ma in compenso le jappo mi fanno morire...

3-Mi risponderai ?

No.

4-La tua e-mail (biomassa@bbs.infosquare.it *N.d.M.*) c'entra qualcosa con Squaresoft?

Certo. Mi hai sgamato in pieno. In verità Infosquare è una divisione della Squaresoft in Europa.
Volevano chiamarla Euro Information-Square ma per problemi di lunghezza è rimasta Infosquare.

Frase del giorno: ci siamo già visti ? Sì, sul Titanic e speravo che affondassi!

No comment...

BIO MASSA

PS: Morpheus consiglia il sito:
http://junior.apk.net/~jbarta/idiot/idiot.html

THREE LIONS *AKA* BOMBA 98: *È VERO CHE SIMON E MBF SONO A PARIGI A VEDERSI LA FINALE DEI MONDIALI DI CALCIO COMPLETAMENTE SPESATI DA BMG INTERACTIVE? (VEDI LETTERA DI ANDREA PALMISANO).*

nita dalla software house senza il supporto del demo o con una sola videocassetta di contorno.
Le potenzialità espresse da Bomba 98 *qualche mese or sono davano adito a comprensibili entusiasmi, ma il prodotto finale non ha saputo tener fede alle premesse.* SPC *ne è rimasta delusa come tutti quanti voi.*
La pubblicità al termine del testo mirava ad accorpare la "questione" Bomba 98 *in un unico spazio redazionale.*
Più in generale non è abitudine di SPC *piegarsi alle richieste di distributori e dettaglianti pubblicizzandone i prodotti con anteprime pilotate o sottili messaggi subliminali.*
Per quanto riguarda l'atteggiamento di Matteo, la frase "già probabilmente hai ragione*", insieme all'impronta sbarazzina degli ultimi* PlayGround*, rifletteva solo ciò che nessuno dei lettori ha capito: noia, amarezza e forse anche fastidio per la tendenza del popolo italiota a polemizzare solo per il gusto di farlo.*
Come nella lettera qui sotto...

Voglio capire il motivo per il quale il vostro collaboratore Igor (mio omonimo), insista nel denigrare i giochi di calcio della EA, più precisamente *FIFA '98*,riscontrando dei difetti che sono esponenzialmente inferiori ad altri del genere, rimarcando in continuazione i pregi di *ISS* Konami. Vorrei far notare che se quello che scrive il suddetto rispondesse a realtà, sarebbe incomprensibile il motivo per il quale *FIFA '98* sia il titolo calcistico più venduto per PlayStation e PC. Inoltre, avendo provato da molti anni a questa parte, miriadi di giochi di calcio (cominciando con *Kick Off* per Amiga 500 1MB che ho tutt'ora) e non avendovi trovato nessuno simile come completezza, mi domando se Igor non abbia interessi a difendere Konami o non sia semplicemente un incapace. Propenderei per la seconda ipotesi.
Grazie per l'attenzione, un caro saluto
Igor Marchini
Vignate (Milano)
livio@freemail.it

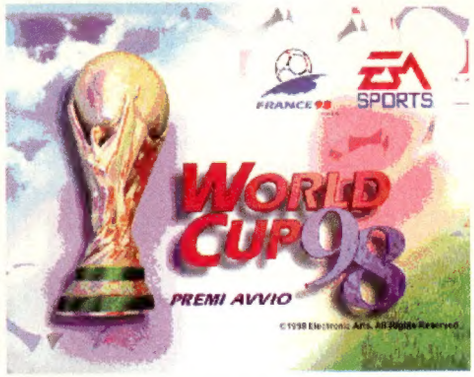
FIFA '98*: o si odia o si ama.*
Risponde Igor Berzi:
"Caro omonimo, rimandandoti per ulteriori chiarimenti alla recensione di Winning Eleven 3 France 98 *presente in questo stesso numero, vado ora a esporti il procedimento valutativo attraverso il quale sono giunto a considerare gli ultimi titoli calcistici Konami superiori a quelli targati Electronic Arts.*
Premessa metodologica: in genere, qualunque cosa si debba giudicare, il sistema più efficace consiste prima di tutto nell'individuare i vari elementi in gioco (ad esempio, un collaudatore di automobili prenderà in considerazione le prestazioni del mezzo, la tenuta di strada, la comodità e così via). Il secondo passo consiste nel valutare uno ad uno tutti questi singoli elementi e, successivamente, nel soppesare quanto dovrebbe valere ognuno di tali giudizi nell'economia della valutazione finale (per restare all'esempio precedente, se il mezzo in questione fosse una macchina sportiva, avrebbero grande peso i giudizi dati alle prestazioni e alla tenuta di strada, viceversa quello che andrebbe a influenzare il giudizio globale di una vettura da città, tra gli altri, sarebbe soprattutto la comodità).
Tornando all'ambito che ci interessa, gli elementi fondamentali da valutare in un simulazione calcistica dovrebbero essere i seguenti: realizzazione della "fase di contorno" (FMV, database di squadre, schermate introduttive, ecc.), realizzazione tecnica (grafica, qualità delle animazioni, fluidità dello scrolling del campo di gioco, ecc.) qualità della componente simulativa (il match sul monitor assomiglia effettivamente ad una vera partita di calcio?) e giocabilità (è divertente? Fa venire voglia di giocarci?).
Purtroppo ho notato che di questi quattro elementi, l'unico in cui la serie FIFA *eccelle indiscutibilmente è il primo, il quale però, secondo l'opinione quasi unanime, è anche il meno importante in un gioco di calcio: i FMV introduttivi saranno anche belli da vedere due o tre volte, ma credo che chi volesse*

FIFA '98 ROAD TO WORLD CUP: *È VERO CHE, DOPO AVER DENIGRATO IL TITOLO EA, IGOR HA APPENA RAGGIUNTO, SU UN JET PRIVATO DI KONAMI, SIMON E IL BITTANTI A PARIGI? (VEDI LETTERA DI IGOR MARCHINI).*

semplicemente assistere ad alcune azioni spettacolari o a filmati in stile "documentario del calcio" farebbe più in fretta a comprarsi una videocassetta sull'argomento. In fin dei conti le ore si passano giocando, muovendo gli atleti virtuali sul campo, ed è qui che i prodotti Konami dimostrano la loro superiorità. Mi paiono infatti oggettivamente incontestabili sia la miglior realizzazione della grafica e delle animazioni dei vari Winning Eleven/ISS Pro *(i movimenti dei giocatori e del campo in* FIFA *sono decisamente scattosi e innaturali) che la loro maggiore fedeltà alle azioni di gioco che si vedono effettivamente nella realtà (nei prodotti EA la facilità con cui qualsiasi giocatore riesce a superare il portiere con tiri anche da 40 metri è piuttosto inverosimile). Per quanto riguarda la giocabilità, qui il parere diventa soggettivo (a seconda dei gusti qualcuno può trovare più divertenti gli uni o gli altri titoli), ma credo che rispetto ai soli due o tre modi per creare palle gol caratteristici di* FIFA, *vada premiata la notevole varietà di azioni diverse che si possono realizzare nei titoli Konami.*

Passando alla seconda questione, credo che il motivo per cui la serie FIFA *abbia sempre venduto tantissimo risieda principalmente nelle perfette strategie di marketing a cui ci ha ormai abituati Electronic Arts. D'altronde non è assolutamente una regola che i prodotti di successo siano automaticamente anche dei prodotti di qualità (un esempio lampante sono i film dei Vanzina che, ogni anno, si inseriscono immancabilmente ai primi posti delle classifiche degli incassi cinematografici!!!). Concludendo, in caso non ti ritenga ancora soddisfatto dalle mie argomentazioni, colgo l'occasione per invitarti magari una sera a cena, cosicché avremo modo di proseguire con calma la discussione (stai tranquillo, offro io: ormai me lo posso permettere, con tutte le mazzette che mi passa il signor Konami per parlare bene dei suoi giochi... ;-))."*

Vorrei protestare per una tendenza molto seguita da chi scrive negli ultimi tempi: chi protesta perché i videogiochi non vengono tradotti in italiano. Alcuni di questi (nei mesi scorsi) si lamentavano addirittura degli inglesismi o francesismi, e via dicendo, presenti spesso su SPC ("Incredulo" nasconditi!).
Mi preme molto far notare a questi individui che:
1. L'Italia non è al centro del mondo, soprattutto se parliamo di videogiochi (e di elettronica di consumo), quindi la traduzione di un gioco in italiano, essendo una lingua parlata pochissimo, comporta ingenti spese economiche non sempre ripagate dagli acquisti.
2. In alcuni casi la traduzione è inutile perché, a parte le avventure e i RPG, non c'è molto meritevole di traduzione (giochi sportivi, *platform*, *puzzle game*, picchiaduro? Mah!)
3. L'inglese non serve solo a videogiocare, ma dappertutto. Internet, se si vuole giocare un gioco NTSC USA, per le TV straniere, in viaggio (soprattutto) quindi imparatevelo e non rompete le balle!
Infine, il fatto più preoccupante riguardante le traduzioni, che in alcuni casi sono pietose, quindi è meglio sorbirsi un commento in inglese piuttosto che giocare schifezze di



"Meglio sorbirsi un **commento in inglese** piuttosto che giocare schifezze di giochi tradotti da **ciarlatani**"

Viagra 80

...E A PROPOSITO DELLA SERIE DI FIFA E DELLE VARIE TRADUZIONI IN ITALIANO... MA IL TASTO "AVVIO" È QUELLO DI FIANCO AL TASTO "SELEZIONA"? (VEDI LETTERA DI VIAGRA 80).

NIGHTMARE GAMES
CONSOLE E VIDEOGIOCHI
Via del Can Bianco, 19 • Pistoia
Tel. (0573) 28203 • Fax (0573) 509833
Lunedì mattina chiuso

&

CONSOLE GAMES
VENDITA VIDEOGIOCHI CONSOLE
Via Empolese, 36 • 51015 • Monsummano T. (PT)
Tel. (0572) 953618 • Fax. (0572) 951864
A 2Km dall'uscita del casello
di Montecatini Terme • Ampio parcheggio
Aperto la domenica • Chiuso il martedì

NINTENDO 64
PlayStation
MEGADRIVE
SUPERNINTENDO
GAMEBOY
CDROM
SEGA SATURN

PLAYSTATION L. 289.000
BANJO KAZOOIE USA N.64 L. 149.000
GEX 3D PAL L. 79.900
TOMMY MAKINEN RALLY telefonare
BUSHIDO BLADE PAL L. 79.900
MORTAL KOMBAT 4 PSX USA L. 109.000
MORTAL KOMBAT N64 USA L. 159.000

CONSOLE E VIDEOGIOCHI, GADGETS
IMPORTAZIONE DIRETTA DA JAP USA
ARRIVI SETTIMALI
VENDITA PER CORRISPONDENZA IN TUTTA ITALIA
PERMUTA DELL'USATO
VENDITA RATEALE IN SEDE
DISPONIBILE LISTINO RIVENDITORI
ADESSO NIGHTMARE GAMES È ANCHE SOFTAIR
E CONTRATTO FRANCHISING

FRAINTENDIMENTI, RIPENSAMENTI, CHIARIMENTI...

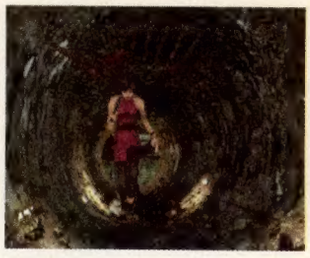
Gentile Redazione di **Super PlayStation Console**,
Devo doverosamente ringraziarvi per aver pubblicato la mia lettera sul n° 48 del mese di maggio, ma non posso fare altrettanto per il modo in cui mi avete risposto...
Non vorrei assolutamente incolpare nessuno, anche perché rileggendo io stesso la mia lettera, mi sono accorto di avere un tantino esagerato, non pensando che colui che avrebbe dovuto rispondermi, mi avrebbe preso seriamente.
Effettivamente ammetto di essermi espresso male, finendo per sembrare ciò che realmente non sono. Avrei semplicemente dovuto dire che, si, la Play è un bel diversivo, un buon passatempo, ma tutto qui.
La mia lettera (nella quale ribadivo la necessità di giocare alla Play) era solamente un modo scherzoso di dire quanto potesse essere coinvolgente un videogioco, in un periodo nel quale c'era poco da fare altrove (parlo del mese invernale buio e cupo qui a Roma).
Sinceramente spero proprio voi poteste pubblicare per un ultima volta questa mia missiva, per lo meno per poter dimostrare a coloro che avessero letto con sbigottimento la mia scorsa lettera che non riverso affatto in stato depressivo, ma che anzi critico spesso coloro che si riducono in uno stato di "apatia totale".
Non sono come mi sono descritto, tutt'altro e sinceramente da alcuni mesi a questa parte non gioco più alla Play, ma preferisco uscire con la mia ragazza, me ne vado a ballare, evito il più possibile di stare in casa e quando ci sto, l'ultima cosa che farei è stare seduto davanti alla TV, specialmente adesso che a Roma fa un caldo da paura.
Oltretutto sono uno dei pochi che a Trastevere il venerdì ed il sabato sera cerca di fomentare gli altri a muoversi per andare in qualche locale o in discoteca, anziché posarsi a giocare a carte come gli altri...
La posta della vostra rivista è uno spazio interessante nel quale si alternano lettere giuste, intelligenti altre inutili o senza senso; a me comunque piace, come tutto il resto della rivista. Indubbiamente questa mia ultima lettera non sarà certo delle più coinvolgenti, ma mi servirebbe per poter smentire ciò che ho scritto, seppure in modo allegro, nell'ultima lettera.
Fortunatamente mi trovo in una posizione molto favorevole rispetto a molte altre persone.
Credo quindi che risposte come quella che mi avete dato sul numero scorso, le dovreste riservare per persone che realmente ne hanno bisogno.
Complimenti ancora per la rivista
Federico Bologna
Roma

Scorie del Bittanti. Volentieri accolgo e riciclo.
Solo un piccolo appunto Federico: hai frainteso il tono di Matteo. Non ti ha affatto preso seriamente...

giochi tradotti da ciarlatani.
Saluti,
Viagra '80

La questione delle traduzioni andrebbe inquadrata diversamente, magari da una prospettiva più lungimirante. E' vero, il mercato videoludico europeo "soffre" di una sorte di oligopolio linguistico, in cui l'Italia è presente insieme a Francia, Germania, Spagna e ovviamente Inghilterra, ma sono altri i paesi colpiti dalla discriminazione linguistica di cui parli. Penso alla Grecia, ad esempio, alla Turchia o peggio ancora all'ex-Jugoslavia e all'Albania. Se l'Italia non è al centro del mondo videoludico, dove dovremmo collocare i paesi dell'est europeo?
Da piccolo laboratorio destinato a soddisfare un mercato di nicchia, l'industria del divertimento elettronico è diventata una delle forze trainanti dell'*entertainment *mondiale ed ha tutto l'interesse a restare tale. Come? Allargando il proprio bacino d'utenza diversificando le offerte, abbattendo i prezzi e soprattutto incentivando la localizzazione linguistica dei prodotti (il fatto che l'avvicendamento tecnologico impedisca a priori tutto ciò è un altro discorso). Nessuno si è mai posto il problema in passato, allor quando "insert coin" e "push start" erano gli unici elementi testuali del* videogame*, facili da comprendere anche per un neonato. Oggi il* videogame *è maturo, la componente narrativa assume caratteri sempre più intrusivi, diventa parte integrante dell'esperienza, comprenderla è talvolta essenziale, pertanto si presenta l'esigenza di renderla comprensibile a tutti. Da questo punto di vista l'Italia non è stata trattata malissimo. Il problema risiede piuttosto nella bassa qualità delle traduzioni, ma confido in un miglioramento nel prossimo futuro. Il doppiaggio videoludico è appena entrato nella sua fase adolescenziale ed è pertanto prematuro pretendere performance cinematografiche e accusare chiunque di cialtroneria. Ben presto avremo anche noi il nostro Ferruccio Amendola... Se sia un bene o un male non sta a me dirlo.

Cara redazione di **Super**,
chi vi scrive è un quindicenne possessore di una PlayStation. Oltre a **Super**, spesso leggo anche i quotidiani e proprio sulle pagine di questi ho letto l'ennesimo insulto verso noi videogiocatori. Gli articoli in questione trattano una ferocissima polemica nei confronti di un gioco che, a parere degli psicologi, è "un'offesa all'intelligenza". Be', questo gioco non è altro che ***Resident Evil 2*** che i giornalisti (dando peraltro esempio di non sapere neanche di cosa parlano) chiamano semplicemente "*Evil2*". Possibile che ancor oggi, "alle soglie del terzo millennio", ci siano strizzacervelli che rompono con la dannosità dei videogiochi, queste immagini virtuali che creerebbero nel videogiocatore una sorta di delirio di onnipotenza? Riporto solo ciò che ho letto. Si, è esaltante farsi strada a fucilate attraverso orde di *zombie*, ma da questo a prendere un fucile vero per stecchire la prof. di matematica ce ne vuole. Sulla confezione di ***Resident Evil 2*** l'acquisto è sconsigliato ai giovanissimi e agli individui facilmente impressionabili, ma io, dopo aver provato la versione americana non censurata, anche se rientrante in entrambe le categorie, non ho provato il bisogno di afferrare il machete, tagliare in due il gatto e spedirlo a mia zia. E visti gli ultimi dati di vendita del suddetto gioco, sarebbe meglio tapparsi in casa e non aprire la porta a nessuno, neanche alla vicina di casa perché ci dovrebbero essere circa quattro milioni di neo-assassini/squilibrati mentali. Un pochino troppi, no? Purtroppo sembra che ai giorni nostri non si possano più scegliere i passatempi senza che lo studioso di turno ti giudichi e ti "studi" come una cavia da laboratorio. Personalmente, e credo anche a molti altri, il tempo libero mi piace passarlo davanti a un *videogame* (ma non sono un invasato, ho anche una vita sociale) e non credo di far male a nessuno. Non trovo più idee per questa lettera/delirio, per cui: che la forza sia con voi... forse un giorno le cose cambieranno.
Emanuele Capelli
Roma

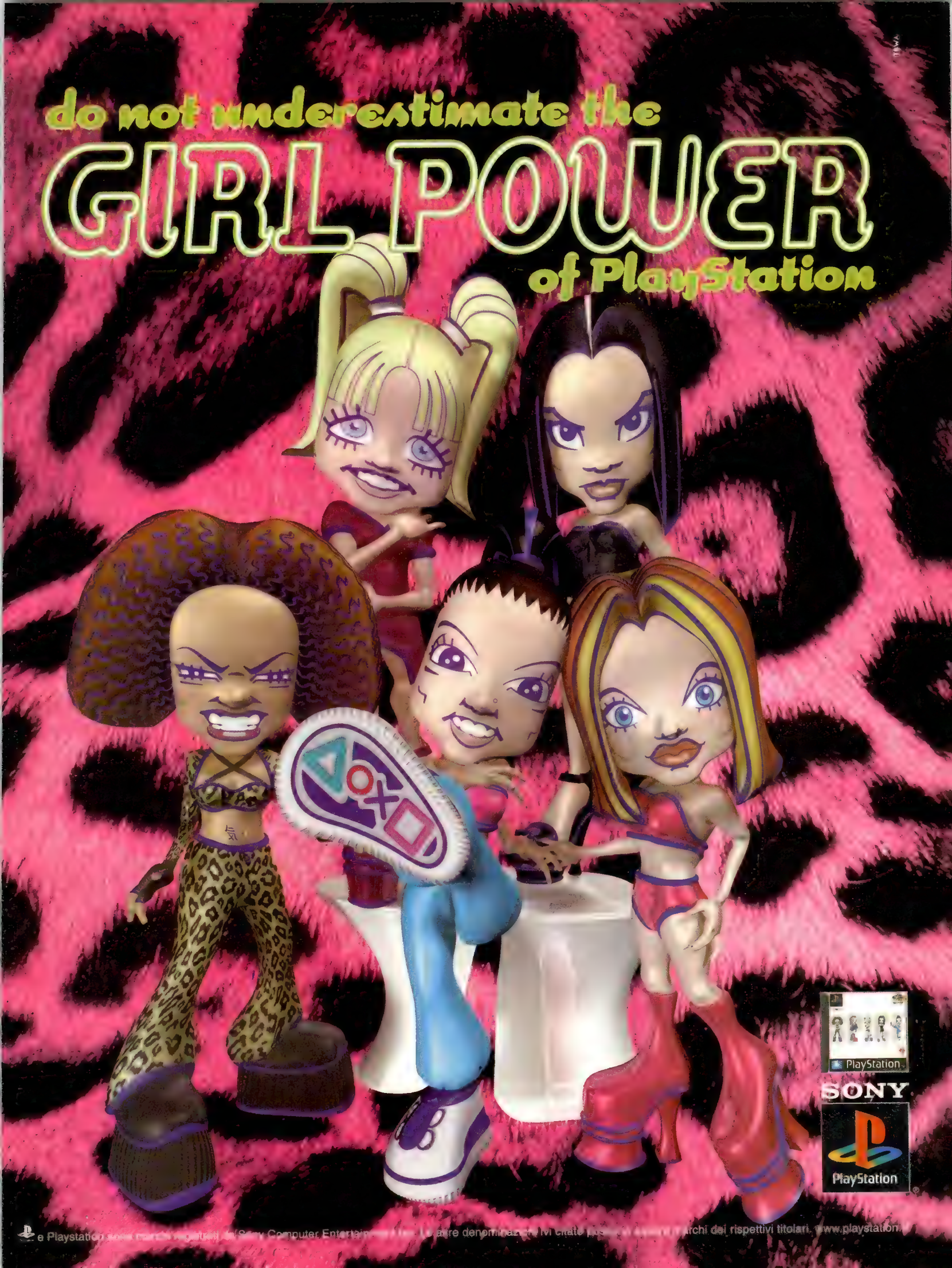


RESIDENT EVIL 2: ***MA È DAVVERO COSÌ VIOLENTO? (VEDI LETTERA DI EMANUELE CAPELLU).***

Dalla Repubblica del 4 giugno 1998: "Si butta dalla finestra a 4 anni per imitare la favola di Aladino – La bimba prima di saltare ha buttato la coperta davanti a sé, come fosse un tappeto volante. La piccola è rimasta fortunatamente illesa".
Ecco un esempio di "immedesimazione-emulazione". I cartoni animati di Walt Disney fanno male ai bambini? Certamente si se i genitori badano alle proprie faccende lasciandoli soli davanti alla televisione, in quello che gli psicologi chiamano il "vuoto di relazione".
Ma l'articolo in questione mette in risalto un altro aspetto interessante. Gli effetti emulativi del media passivo televisione sono assimilabili a quelli del media attivo videogame? La bambina si sarebbe lanciata dal balcone di casa dopo una partita a Magic Carpet*? Non è difficile intuire che buona parte dell'istinto d'emulazione viene soddisfatto nel momento stesso in cui si videogioca. Nell'attimo in cui si è "l'altro" svanisce il desiderio di emularlo nel reale o quantomeno l'impulso è meno opprimente. Nei videogiochi può l'immedesimazione funzionare da antidoto contro l'emulazione? L'industria cinematografica offre modelli estetico-comportamentali distanti, irraggiungibili, abbandonando lo spettatore ai suoi desideri d'emulazione, di essere il Bruce Willis o il Rambo della situazione. Sinceramente trovo difficoltà ad ostentare la medesima sicurezza degli psicologi mentre mi lancio in certe deduzioni logiche, soprattutto quando non esistono dati scientifici ad avallarle; pertanto espongo le mie asserzioni alle obiezioni di chi legge, psicologi compresi.*

"Possibile che ancor oggi, "alle soglie del terzo millennio", ci siano **strizzacervelli** che rompono con la **dannosità dei videogiochi?**"

Emanuele Capelli


do not underestimate the
GIRL POWER
of PlayStation
PlayStation
SONY
PlayStation

FAQ

SPEDITE I VOSTRI QUESITI A:
FAQ - SUPER PLAYSTATION CONSOLE
VIA XXV APRILE 39 - 20091 BRESSO (MI)
OPPURE TRAMITE E-MAIL A:
morfeus@tin.it

ALTRO CHE JOYSTICK E PERIFERICHE VARIE! QUESTO È IL VERO MUST PER GIOCARE AL TITOLO CAPCOM: IL TÉ DI RESIDENT EVIL 2! (VEDI LETTERA DI ROBERTO BUSNELLI)

Cara redazione,
sono un possessore di PlayStation da un anno, vi sto scrivendo per avere alcuni consigli sulla mia console. Dovete sapere che sono un appassionato di *manga* e di tutto ciò che riguarda il lontano Giappone, quindi per giocare con giochi che qui in Italia non usciranno mai ho dovuto modificare la mia PlayStation. Ecco le mie domande:
1. Con la modifica vedo tutto ciò che mi interessava, ma da qualche tempo con giochi PAL il sonoro mi va a scatti. Da cosa dipende? Premetto che ho cambiato anche l'ottica della PlayStation.
2. Il negozio che mi ha fatto la modifica si è giustificato dicendomi che il laser si deteriora, ma il deterioramento del laser è così immediato?
3. Ho appena comprato *World Cup '98* devo dire che la modalità di gioco mi ha deluso, basta scivolare in continuazione per continuare a prendere la palla al computer o all'amico che gioca contro di me, mi potreste consigliare un gioco di calcio con una giocabilità più difficile?
4. Sempre riguardante *World Cup '98* ho aperto le finali classiche, ma dopo averle aperte tutte non sono più riuscito a caricarle e questo problema ha riguardato altri miei amici; dipende dal gioco o abbiamo preso in blocco *memory card* scadenti?
5. Sono appassionato di *Resident Evil 2*: mi consigliate la periferica appena uscita o sono soldi spesi inutilmente?
6. Lo faranno mai un gioco di Ken Shiro fatto bene?
7. Volevo qualche indicazione in più su *Soul Calibur*.
Vi ringrazio anticipatamente per le risposte che mi darete, non cambiate mai, siete mitici, il vostro giornale è il numero 1.

Roberto Busnelli
Saronno
R.Busnelli@flashnet.it

1 e 2. Il problema di cui parli potrebbe essere dovuto ad un'imprecisa taratura della lente. Personalmente dubito che ti abbiano sostituito l'intero apparato ottico. Il medesimo inconveniente si verifica durante la lettura di copie masterizzate impropriamente. Chi ha orecchie per intendere intenda...
3. **Winning Eleven 3 World Cup France 98** ***(NTSC/JAP) o*** **ISS Pro** ***da poco disponibile in versione Platinum, entrambi recensiti su questo stesso numero.***
4. Probabilmente la seconda che hai detto.
5. Comoda lo è senz'altro. Il problema è che risulta inutilizzabile al di fuori di **Resident Evil.**
6. Ne dubito.
7. Troverai un'anteprima su questo stesso numero.

COME? NON VI PIACE IL TÉ? BEH, PERÒ DEL SAPONE DI TEKKEN 3 NON POTETE ASSOLUTAMENTE FARNE A MENO...

Ciao gente,
prima di tutto complimenti a tutta la redazione per quella che è indubbiamente la migliore rivista del settore. Ora passo a farvi varie domande (alcune ve le avevo già fatte ma visto che non mi avete risposto...):
1. Potete dirmi tutto quello che sapete (informazioni tecniche e non) su di una bellissima console chiamata Tectronic, programmable colour TV game, model TVG-868? E' una console a cartucce modello preistorico con grafica della serie "stanghette e basta" che ho comprato in un mercatino dell'usato.
2. Quali sono le ultime voci che vi sono arrivate sulla PlayStation 2? Sarà più o meno potente del Dreamcast (domanda da 6 milioni di dollari, vero?!)?
3. Quando nel 2900 uscirà la PlayStation 2 voi passerete automaticamente a trattare solo questa console?
4. Avete scritto che *Tekken 3* è in alta risoluzione, è proprio alta o in realtà è media?
5. Cosa sapete su *Formula 1 Grand Prix 3*? Uscirà anche per PlayStation?
Concludo dandovi un piccolo suggerimento: perché non inserite una piccola rubrica o qualcosa di simile in cui date notizie su tutto il mondo console e *arcade*? Magari un angolino dove mettere le ultime voci su nuovi super-*hardware* tipo il Dreamcast, il Project X e la PlayStation 2...
Ciao, ciao.

Michele "Eddie" Busi
Pisa
maiden@mail.dex-net.com

Come vedi Michele ti abbiamo accontentato. L'idea di volgere lo sguardo al di là di PlayStation si è materializzata nella nuova rubrica **Briefs from the Outer Worlds, OW** ***per gli amici (pag. 64-66). Ma passiamo alle risposte:***
1. E' una delle miriadi di " **Pong console** ***" programmabili commercializzate verso la fine degli anni settanta.***
2. Nulla è noto circa la prossima console di Sony. In una recente intervista pubblicata sul mensile americano **Next Generation,** ***Phil Harrison, vice-presidente del dipartimento di R&D presso SCEA, rispondeva alle "domande indiscrete" in merito al prossimo sistema con un abbottonatissimo "no comment".***
3. Grazie per l'augurio di longevità (2900?!) e... sì, penso proprio di sì.
4. Media, ma non fa molta differenza.
5. Al momento nulla.

Seguo da circa un anno la vostra rivista e la reputo la più esauriente e la più completa tra tutte le testate riguardanti il fantasmagorico mondo dei *videogame*. Ma bando alle ciance, via con le domande:
1. Ci sono differenze sostanziali tra *Resident Evil 2* e *BioHazard 2* (censure varie e cambiamenti di trama) come nel primo capitolo del gioco?
2. A quando un seguito di *King's Field* (in versione PAL)?
3. Vedremo mai *Tiberian Sun* sulla Play?
4. *Final Fantasy Tactics* uscirà in Europa? Quando?
5. Mi consigli l'acquisto di *FIFA: World Cup '98* se già possiedo *FIFA: RTWC '98*?
6. Qual è il tuo ordine di preferenza riguardo a questi giochi: *Tekken 3, ISS Pro, Gran Turismo, Resident Evil 2, Einhander*?
Ciao

Claudio
Cagliari

1. No.
2. From Software sembra aver abbandonato la serie **King's Field** ***per dedicarsi al promettente*** **Shadow Tower. King's Field 2** ***(che poi sarebbe il terzo in Japan) è da tempo disponibile in versione americana, ma Sony Italia non sembra intenzionata a pubblicarlo qui da noi. Motivo: fredda accoglienza del*** **prequel.**
3. Non è stato annunciato.
4. Probabilmente sì, ma la data non è ancora stata fissata.
5. No.
6. Sono tutti i migliori esemplari dei rispettivi generi, pertanto una comparazione non avrebbe senso.

Carissima redazione di SPC,
chi vi scrive è un fortunato e contento possessore della mitica console PlayStation, nonché vostro affezionato lettore.
Permettetemi con l'occasione di porvi un paio di domande:
1. Ho letto sul n°46 di Marzo '98 che esiste una versione della Play chiamata *Net Yaroze* che serve a sfornare giochi. La domanda è: si possono ottenere giochi del calibro di *Gran Turismo, Dead or Alive, Resident Evil 2, Tekken 3, WipEout*, ecc...? Oppure ci vuole il software proprietario? C'è un distributore italiano?
2. Avete più notizie su *Overblood 2*?
Ho finito.
I più vivi complimenti per la testata e un saluto a tutti.
Ciao

Andrea

1. Net Yaroze permette di creare solo videogiochi delle dimensioni non superiori a 2 mega (es. **Ridge Racer)*****. Il sistema è teso a introdurre nuove leve nell'industria del divertimento elettronico, offrendogli un ambiente di sviluppo semplificato rispetto a***

quello in dotazione presso i professionisti, e che pertanto non supporta la possibilità di estrapolare i dati da CD on the fly *o eseguire FMV. Tutto deve risiedere in memoria centrale. Inutile dire che la conoscenza del linguaggio di programmazione C e dei software per l'*editing *della grafica 2D/3D è indispensabile. Maggiori informazioni sono reperibili presso il sito di Sony of Europe (www.scee.sony.co.uk/yarinfo/conts.htm)*
2. Le ultime notizie giunte in redazione parlano di un engine *grafico mutuato da* Resident Evil 2. *I fondali saranno pertanto integralmente pre-renderizzati.*

Carissima redazione di SPC,
1. Quando esce *WCW Nitro* da noi?
2. Uscirà *Triple Play '99* in versione PAL?
3. *Dead or Alive* è meglio in NTSC o lo devo aspettare in PAL (zinne permettendo...)?
Grazie
Viagra80

1. Dovrebbe già essere nei negozi.
2. La line-up *di CTO (distributore in Italia dei prodotti EA) non lo prevede.*
3. Dead or Alive *PAL è previsto per luglio, pertanto non è al momento possibile esprimere giudizi in merito alla qualità della conversione. Solitamente i titoli NTSC sono del 15% più veloci di quelli PAL, ma dopo aver visto* Gran Turismo...

Salve,
mi chiamo Claudio e scrivo per avere il piacere di sentire le tue risposte a queste domande:
1. Proporrete una mega-guida su *Resident Evil 2*?
2. *Dragon Quest VII* uscirà mai? E *Apocalypse*?
3. Vedremo mai un seguito di *Doom* che non sia un mero *data disk*?
4. Vorrei sapere l'eventuale data di uscita dei seguenti giochi nel mercato europeo: *Alundra, Metal Gear Solid, Xenogears*.
Ciao
Claudio

1. La trovi a pagina 112 del numero che hai fra le mani.
2. In Giappone la commercializzazione di Dragon Quest VII *è prevista per l'estate del 1999, mentre in America* Apocalypse *vedrà la luce a ottobre e promette una risoluzione grafica di 512*240,* MIP-mapping interpolation *via software e una velocità d'animazione stabilmente ancorata ai 30 fps.*
3. No. In compenso Activision ha annunciato la versione PlayStation di Quake II *prevista per la fine dell'anno negli USA. Voci interne alla software house americana indicano che verranno introdotti per l'occasione armi e livelli inediti.*
4. Rispettivamente: dieci luglio, novembre e gennaio '99.

Posseggo una PlayStation e sono appassionato di RPG. Vorrei farvi qualche domanda a proposito di questo argomento.
1. Uscirà la versione PAL del gioco *Suikoden 2*? Se sì quando?
2. Quando è prevista l'uscita del gioco *Lunar Silver Star Story* versione PAL?
Grazie per l'ascolto,
GSB

1. Konami non ha ancora fissato una data per la commercializzazione di Suikoden 2 Red Moon: The Emperor's Country's Side *(questo il titolo completo) in Giappone, pertanto non è possibile stabilire quella relativa alla versione PAL. Resta sintonizzato su queste pagine per una* preview *esaustiva in merito.*
2. Fine anno: la data precisa non è stata ancora decisa al momento di andare in stampa.

MAD CATZ
INCOMPATIBILITÀ CON GRAN TURISMO

Diverse lettere giunte in redazione denunciano l'incompatibilità del volante *Mad Catz* con il capolavoro di Polyphony Digital. Il problema coinvolge la quasi totalità dei volanti compatibili con PlayStation (ad eccezione del *Top Drive* di Logic3). L'unico sistema per ovviare al problema consiste nello scollegare la periferica in occasione dei caricamenti (compreso quello iniziale durante la schermata "notice") e riconnetterla poco prima dell'inizio gara. Le aziende interessate dichiarano di aver risolto il problema nelle nuove versioni con *feedback* dei rispettivi apparecchi.

IL MEGLIO PER PLAYSTATION C'E' E... COSTA MENO, DA: ITALSAT
98071 Capo d'Orlando (Messina) Via A. Volta, 25 - INTERNET: WWW.ITALSAT.COM
PREZZI IVA 20% INCLUSA - SPEDIZIONI CON CORRIERE IN 48 ORE - CHIUSO LUNEDI' MATTINA - ORARIO: 09,30/13,00 - 16,30/20,30

CLASSICI IN OFFERTA DA £. 58.000

AIR RACE	£. 88.000
ALL STAR SOCCER	£. 73.000
ACE COMBAT 2	£. 88.000
BLOODY ROAR	£. 88.000
CRASH BANDICOOT 2	£. 88.000
CROC	£. 85.000
DARK LIGHT CONFLICT	£. 72.000
MAXIMUM FORCE	£. 83.000

PLATINUM IN OFFERTA DA £. 39.000

ADIDAS POWER SOCCER	£. 45.000
AIR COMBAT	£.
ALIEN TRILOGY	£.
BUST A MOVE 2	£.
CRASH BANDICOOT	£.
DESTRUCTION DERBY 2	£.
DIE HARD TRILOGY	£.
FADE TO BLACK	£.
FIFA '96	£.
INT. TRACK FIELD	£.
LOADED	£.
MICROMACHINE V 3	£.
MORTAL KOMBAT	£.
PANDEMONIUM	£.
PORCHE CHALLANGE	£.
RAY MAN	£.
RIDGE RACER REVOLUTION	£.
ROAD RUSH	£.
TEKKEN 2	£. 45.000
WIPEOUT 2097	£. 45.000
WIPEOUT	£. 39.000

GRANDE BANCA DATI PER TRUCCHI E SOLUZIONI

offertissime del mese!
MEMORY CARD SONY £. 27.900 PAD SONY £. 27.900
MEMORY CARD COMP. £. 25.900 PAD COMP. £. 27.900
ATTENZIONE!!! PER TUTTI I TITOLI E ACCESSORI NON ELENCATI - TELEFONARE PER INFORMAZIONI

VER. PAL 89.000
Gran Turismo
RESIDENT EVIL 2
VER. PAL 95.000

PERMUTA E VENDITA GIOCHI USATI DA LIRE 5.000

GROSSA NOVITA'!
COMPRA DIRETTAMENTE DA CASA TUA IL MEGLIO DELL'INFORMATICA AL MIGLIOR PREZZO. COMPONENTISTICA PER P.C.

SPEDIZIONI IN CONTRASSEGNO IN TUTTA ITALIA, PER PRENOTARE O ORDINARE, BASTA TELEFONARE O INVIARE PER POSTA O FAX IL COUPON:

ORDINI VIA E-MAIL: italsat@legacy.it
ORDINI FAX 0941 - 913363 A TUTTO 24 ORE SU 24
ORDINI TELEFONICI ☎ 0941 - 911069

☐ PRIVATO ☐ RIVENDITORE
NOME_____COGNOME_____
AZIENDA_____
TEL._____FAX_____
E-MAIL:_____
VIA_____N°____ c.a.p._____
CITTA'_____PROV._____

UTENTE PRIVATO
sbarrare la casella desiderata:
☐ INVIATEMI GRATIS LISTINO PLAYSTATION GIOCHI NUOVI, USATI E ACCESSORI.
☐ INVIATEMI GRATIS LISTINO COMPONENTISTICA PER P.C.
☐ INVIATEMI LA SOLUZIONE DEL GIOCO .....
ALLEGO £. 5.000 PER LA RISPOSTA.

RISERVATO AI RIVENDITORI
sbarrare la casella desiderata:
☐ INVIATEMI LISTINO COMPLETO PLAYSTATION
☐ INVIATEMI LISTINO COMPONENTISTICA PER P.C.
☐ DESIDERO MAGGIORI INFORMAZIONI PER SPAZIO WEB SU INTERNET + INDIRIZZO DI POSTA ELETTRONICA

OFFERTE MoSTRuoSe

SONY PLAYSTATION PAL

4-4-2	85.000
ACE COMBAT 2	99.000
ACTUA ICE HOCKEY	85.000
ACTUA SOCCER 2	85.000
ADIDAS POWER SOCCER 98	95.000
AGENT ARMSTRONG	95.000
AIR RACE	99.000
ARC OF TIME	79.000
ATARI GREATEST HITS VOL 2	99.000
AUTODESTRUCT	89.000
AYRTON SENNA KART DUEL 2	89.000
BEAST WARS TRANSFORMER	99.000
BLOODY ROAR	95.000
BOMBA 98	99.000
BRAHMA FORCE	99.000
BROKEN HELIX	99.000
BROKEN SWORD 2	99.000
BUBBLE BUBBLE	85.000
BUG RIDER	99.000
BURNING ROAD	79.000
BUSHIDO BLADE	85.000
BUST A MOVE 3DX	79.900
C&C: RED ALERT	99.000
CARDYNAL SYN	99.000
CASPER	79.000
CASTLEVANIA	105.000
CESAR PALACE	99.000
CHESSMASTER 3D	69.000
CHILL	89.000
CLOCK TOWER	105.000
COLLIN MC RAE RALLY	105.000
COLONY WARS	79.000
COOL BORDER 2	99.000
COURIER CRISES	89.000
CRASH BANDICOOT 2	95.000
CRITICAL DEPTH	79.000
CROC	89.000
DARKLIGHT CONFLICT	69.000
DEADBALL ZONE	105.000
DEATHTRAP DUNGEON	105.000
DIABLO	99.000
DUKE NUKE'M	79.000
EVRYBODY'S GOLF	85.000
FANTASTICI QUATTRO	89.000
FANTASTICI QUATTRO	89.000
FIFA 98: ROAD TO WORLD CUP	99.000
FIFA COPPA DEL MONDO 98	99.000
FIGHTIN FORCE	99.000
FINAL FANTASY VII	99.000
FORMULA 1 97	105.000
FORMULA KART SPECIAL EDITION	89.900
FORSAKEN	105.000
GEX 3D	99.000
G-POLICE	95.000
GRAN THEFT AUTO	95.000
GRAN TURISMO	99.000
HERCULES	95.000
INDY 500	95.000
IZNOGOOD	89.000
JET RIDER 2	79.000
JURASSIK PARK LOST WORLD	89.000
KICK OFF WORLD OF MANAGER	105.000
KLONOA	95.000
KURUSHI	79.000
LAST REPORT	95.000
LUCKY LUKE	99.000
MADDEN 98	99.000
MAGIC THE GATHERING	99.000
MARVEL SUPER HEROES	99.000
MASTER OF TERAS KASI	99.000
MATCH DAY 3	99.000
MAXIMUM FORCE	99.000
MDK	79.000
MEGAMAN X3	85.000
MEN IN BLACK	109.000
MORTAL KOMBAT MITHOLOGIES	95.000
MOTO RACER	89.000
MOTORHEAD	99.000
NAGANO WINTER OLYMPIC	109.000
NAMCO MUSEUM VOL 2	85.000
NAMCO MUSEUM VOL 4	85.000
NBA FASTBREAK 98	99.000
NBA LIVE 98	99.000
NBA PRO 98	105.000
NEED FOR SPEED 3	99.000
NEUMANN HAAS RACING	95.000
NHL 98	99.000
NHL FACE OFF 98	79.000
NIGHTMARE CREATURES	95.000
NUCLEAR STRIKE	89.000
ODDWORLD:ABE'S ODISSEY	89.000
ONE	99.000
OVERBOARD	79.000
PANDEMONYUM 2	89.000
PGA TOUR GOLF 98	99.000
PITFALL 3D	105.000
PLATINUM WIPE OUT 2097	49.900
PLATINUM ACTUA SOCCER	49.900
PLATINUM ADIDAS POW.SOCCER	49.900
PLATINUM AIR COMBAT	49.900
PLATINUM ALIEN TRILOGY	55.000
PLATINUM ALONE IN THE DARK 2	59.900
PLATINUM BUST A MOVE 2	55.000
PLATINUM COMMAND & CONQ.	55.000
PLATINUM CRASH BANDICOOT	49.900
PLATINUM CYBERIA	59.000
PLATINUM DESTRUCTION DERBY	49.900
PLATINUM DESTRUCTION DERBY 2	49.900
PLATINUM DIE HARD TRILOGY	55.000
PLATINUM DISRUPTOR	59.000
PLATINUM FADE TO BLACK	55.000
PLATINUM FORMULA 1 96	49.900
PLATINUM ISS SOCCER DELUXE	49.900
PLATINUM ISS SOCCER PRO	59.000
PLATINUM KING'S FIELD	59.000
PLATINUM KRAZY IVAN	59.000
PLATINUM LOADED	49.900
PLATINUM MICROMACHINES V3	55.000
PLATINUM MORTAL KOMBAT TRIL.	59.000
PLATINUM PANDEMONYUM	49.900
PLATINUM PARAPPA THE RAPPER	49.900
PLATINUM PENNY RACERS	59.000
PLATINUM PORSCHE CHALLENGE	49.900
PLATINUM PROJECT X2	59.000
PLATINUM RAIDEN PROJECT	59.000
PLATINUM RAYMAN	55.000
PLATINUM RETURN FIRE	59.000
PLATINUM RIDGE RACER	49.900
PLATINUM RIDGE RACER REVOL.	49.900
PLATINUM ROAD RASH	55.000
PLATINUM SOVIET STRIKE	55.000
PLAT. SPOT GOES TO HOLLIWOOD	59.000
PLATINUM TEKKEN	49.900
PLATINUM TEKKEN 2	49.900
PLATINUM TENKA	59.000
PLATINUM THUNDERHAWK 2	59.000
PLATINUM TOBAL N°1	59.000
PLATINUM TOMB RAIDER	59.000
PLATINUM TOSHINDEN 2	59.000
PLATINUM WIPE OUT	49.900
PLATINUM WORMS	59.000
PLATINUM X2	59.000
POWERBOAT RACING	105.000
POWERPLAY HOCKEY 98	85.000
POY POY	105.000
PREMIERE MANAGER 98	99.000
RAGE RACER	99.000
RAPID RACER	85.000
RASCAL	85.000
RAYSTORM	85.000
REBOOT	95.000
RESIDENT EVIL 2	119.000
RESIDENT EVIL DIRECTORS CUT	89.000
ROAD RASH 3D	99.000
ROSCO MC QUEEN	95.000
SAMPRAS TENNIS	79.000
SHADOW MASTER	89.000
SIM CITY 2000	69.000
SKULL MONKEYS	95.000
SNOW BREAK EXTREME	89.000
SNOW RACER 98	99.000
SPAWN	79.000
SPICE WORLD	59.000
STAR WARS:REBEL ASSAULT 2	89.000
STARWINDER	69.000
STEEL HARBINGER	69.000
STEEL REIGN	79.000
STREET FIGHTER EX PLUS	99.000
SUPER MOTOCROSS - MC GRATH	105.000
SUPER PUZZLE FIGHTER X	79.000
SYNDICATE WARS	89.000
TENNIS ARENA	99.000
TEST DRIVE 4	99.000
THEME HOSPITAL	99.000
TOCA TOURIN CAR	95.000
TOMB RAIDER 2	105.000
TOMMY MAKINEN INT. RALLY	95.000
TOSHINDEN 3	95.000
TOTAL DRIVIN'	89.000
TOTAL NBA 98	79.000
VERSAILLES	105.000
VMX RACING	89.000
VR POOL	89.000
V-RALLY	89.000
VS	89.000
WARCRAFT 2	89.000
WARHAMMER 2: DARK OMEN	99.000
WAYNE GRETZKY HOCKEY 98	105.000
WCW NITRO	89.000
WCW VS THE WORLD	85.000
WING OVER	105.000
WORLD LEAGUE SOCCER 98	105.000
X-MEN CHILDREN OF THE ATOM	99.000
Z	79.000

SONY PLAYSTATION JAP

3D FIGHTIN TUCOOL	145.000
ALL JAPAN GT CAR CHAMP.	155.000
BIO HAZARD 2	129.000
BLUE LEGEND OF WATER LTD	149.000
BLUE SABRE KNIGHTS	79.000
BOMBERMAN WARS	139.000
BOMBERMAN WORLD	129.000
BRAVE FENCER + FFVIII DEMO	165.000
BRAVE PROVE	159.000
BUSHIDO BLADE 2	149.000
CHORO Q3	89.000
CONTRA LEGACY OF WAR	149.000
CRISIS BEAT	139.000
DOUBLE CAST	149.000
DYNAMITE BOXING	149.000
ELEMENTAR GEARBOLT	139.000
EVANGELION	179.000
EXALEGIUSE	129.000
GODZILLA CARD BATTLE	139.000
GUNDAM BATTLE MASTER 2	169.000
KAGERO	139.000
KING OF FIGHTER 97	149.000
LUNAR THE SILVER STAR STORY	169.000
MASTER FIGHTER	139.000
NAMCO MUSEUM SP EDITION	79.000
OVERBLOOD 2	159.000
PARASITE EVE	149.000
POCKEY FIGHTER	149.000
PRIVATE JUSTICE SCHOOL	159.000
PROWRESTLING SENGOKUDEN 2	155.000
RAINBOW WINGS	99.000
SNOW BREAK	59.000
SOIKAIGJI	169.000
SOL DIVIDE	139.000
SUPER ADVENTURE ROCKMAN	155.000
TEKKEN 3	125.000
THUNDER FORCE V	145.000
ULTRAMAN TIGA VS DINA	139.000
WINNING ELEVEN 3: FRANCE 98	159.000
ZERO DIVIDE 2	79.000

SONY PLAYSTATION USA

AZURE DREAMS	139.000
BATMAN & ROBIN	135.000
BIOFREAKS	125.000
BLAZE AND BLADE	129.000
BREATH OF FIRE 3	139.000
BUSHIDO BLADE	79.000
CONSTRUCTOR	135.000
CONTRA THE ADVENTURE	135.000
DEAD OR ALIVE	125.000
EINHANDER	129.000
ELEMENTAL GEARBOLT	129.000
FINAL FANTASY TACTICS	135.000
FOX SPORT GOLF 99	125.000
FOX SPORT SOCCER 99	125.000
GRANDSTREAM SAGA	139.000
HOT SHOTS GOLF	125.000
ISS SOCCER PRO 98	135.000
MASTER OF MONSTER	125.000
MC GRATH SUPERCROSS	125.000
MORTAL KOMBAT 4	129.000
N20	119.000
OFF ROAD CHALLENGE	135.000
POINT BLANK + G. CON	179.000
ROAD RASH 3D	125.000
SAN FRANCISCO RUSH	119.000
SHADOW GUN ROBOT WARS	135.000
SILHOUETTE MIRAGE	129.000
TACTICS OGRE	139.000
TAKKEN 3	125.000
TIME CRISES + GUN	179.000
TOMBA	119.000
TURBO PROP RACING	129.000
VIGILANTE 8	125.000
WCW NITRO	135.000
WWF WARZONE	135.000
X-MEN VS STREET FIGHTER	125.000
RESIDENR EVIL 2	129.000

ACCESSORI PLAYSTATION

ACTION REPLAY PRO	79.000
BORSA + JOYPAD + MEMORY ORIG.	85.000
DUAL SHOCK GUN +FORCE FEEDBACK (COMPATIBILE GUN-CON)	99.000
EXTANSION CABLE	29.900
GUNCON+FOOTPEDAL	89.000
JOLT GUN CON EFFETTO RINCULO (COMPATIBILE GUN -CON)	129.900
JOYPAD ASCII	45.000
JOYPAD ASCII RESIDENT EVIL 2	89.000
JOYPAD EXTREME COLOR	29.900
JOYPAD SONY COLOR ORIGINALE	45.000
JOYPAD SONY DUAL SHOCK ORIG.	65.000
JOYPAD SONY ORIGINALE	45.000
JOYSTICK NAMCO ARCADE STICK	99.000
JOYSTICK SPECIAL. ASCIIWARE	109.000
LINK CABLE	35.000
MEM. CARD 360 BLOCKS (24 IN 1)	79.000
MEM. CARD 480 BLOCKS (32 IN 1)	99.000
MEMORY CARD COLOR BY EXONY	29.900
MEMORY CARD SONY ORIGINALE	39.900
MOUSE SONY ORIGINALE	65.000
MOVIE CARD UNIVERSALE	279.000
MULTITAP SONY ORIGINAL	89.000
NEGCON NAMCO	99.000
RF OUT BY EXTREME	45.000
RF OUT SONY ORIGINALE	59.000
RGB CABLE	29.900
RGB CABLE + CONNETTORE AV	40.000
SHOCK PACK COLORATO	59.000
VOLANTE + PEDALIERA MAD CATZ	139.000

Vasto assortimento titoli per PC.CD - GameBoy - PlayStation

SATURN: vasto assortimento titoli USATI e NUOVI

NEW

CASH & CARRY PER RIVENDITORI V.Bonacini, 83/A
LINEA RIVENDITORI: Tel. 059 379187-270210 Fax 059 270210

GAME START WORLDWIDE VIDEOGAMES GROUP

V.BONACINI 59 / 61 41100 MODENA (ITALY) TEL & FAX (+39) 059 270210

GADGETS - TOYS GUIDE

GIOCO PORTAT.DI CYBER FISHING	69.900	PORTACHIAVI DRAGON BALL Z	9.900(1)
GIOCO PORTAT. DI PESCA BASS	69.900	PORTACHIAVI DRAGON BALL Z2I	10.900(1)
GIOCO PORTAT.DI PESCA D'ALTURA	69.900	PORTACHIAVI DRAGON QUEST	9.900(1)
GIOCO PORTAT.DI PESCA JUNIOR	69.900	PORTACHIAVI EVANGELION	9.900(1)
GIOCO PORTAT. DI PESCA SPORTIVA	69.900	PORTACH. EVANGELION 2° SERIE	12.900(1)
GUIDA DI CASTELVANIA	35.000	PORTACHIAVI FFVII 2NDA SERIE	13.900(1)
GUIDA DI FORSAKEN	39.000	PORTACHIAVI FIGHTIN FORCE	9.900(1)
GUIDA DI RESIDENT EVIL 2	39.000	PORTACHIAVI GETAR ROBOT	9.900(1)
GUIDA DI SAGA FRONTIER	45.000	PORTACHIAVI KING OF FIGHTER 97	10.900(1)
GUIDA DI TEKKEN 3	35.000	PORTACHIAVI TEKKEN 3	9.900(1)
PORTACHIAVI BUSHIDO BLADE	10.900(1)	PORTACHIAVI TOBAL	9.900(1)
PORTACHIAVI DONKEY KONG	9.900(1)	PORTACHIAVI YOSHI	9.900(1)
PORTACHIAVI DORAEMON	9.900(1)	PORTACH. MAZINGER GETAR ROBOT	10.900 (1)

VENDITA PER CORRISPONDENZA

MODENA - GAME START
Via Bonacini, 59/61 41100
059/370967
CHIUSO LUNEDI' MATTINA

MODENA - GAME START
Via Della Pace, 104/106
angolo Via G. Guarini
059/359336
CHIUSO MARTEDI' MATTINA

PARMA - T&T VIDEOGAMES
Via Venezia, 13/1
0521/784774

REGGIO EMILIA - GAME START
Via De Gasperi, 31 C
C. Comm. Europa 0522/334151

BOLOGNA - GAME START
Via Piave,37 A/B 40100
051/6152943

BOLOGNA - FUTURE SHOP
Via Sardegna,21/D
051/494468

FERRARA - CONSOLE PLANET
P.le dei Giochi, 45/47
0532/771315

RAVENNA - KONSOLLE
Via Di Roma, 184
0544/36040

VITERBO - EXTRABALL
Via Baracca, 13
0761/226830

CESENA - HANGAR
V.le Marconi, 355
0547/645345

CARPI - INDIPENDENCE GAME
V.le Trento Trieste, 57/A
059/641395

FIDENZA - MILLENIUM
Via Berenini, 62/A
0524/530295

PER DIVENTARE UN GAME START CENTER O UN GAME START POINT

INVIA UN FAX AL 059 270210 OPPURE TELEFONA AL 059 379187

I nomi e i marchi sopra riportati appartengono ai legittimi proprietari. I prezzi e le date di uscita possono subire variazioni.

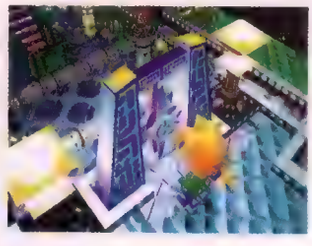
Speciale E3

***Atlanta, gateway to the South**, metropoli in piena espansione economica, casa dei **Braves**, una delle più forti franchigie di baseball degli ultimi anni, città con un tasso di umidità semplicemente spaventoso e, soprattutto, sede dell'edizione 1998 dell'**Electronic Entertainment Expo**, la più importante fiera videoludica al di fuori del Giappone. **Super PlayStation Console** non poteva ovviamente mancare all'appuntamento: ecco il resoconto dei tre giorni in cui si è visto cos'avremo la fortuna di giocare **nei prossimi dodici mesi**...*

Oltre 1.500 titoli presentati, poco più di 40.000 visitatori, 440 espositori... E con i numeri siamo a posto (in fondo interessano veramente a qualcuno?): la verità è che, lasciando perdere le cifre, l'edizione 1998 dell'*Electronic Entertainment Expo* è andata esattamente come preventivato alla vigilia. Poche le sorprese, pochi gli annunci-bomba, pochissimi i titoli inaspettati... Situazione preoccupante? Non proprio, almeno se possedete una PlayStation. Sony ha mostrato ancora una volta la propria supremazia nel campo delle console e la cosa incredibile è che questo è avvenuto senza bisogno di dimostrazioni di forza, quali la presentazione di nuovo hardware (PlayStation 2? *Keep dreaming...*) o nuove *killer-applications* (com'era avvenuto lo scorso anno con *GranTurismo*). Bastava un'occhiata alla *line-up* dei tre colossi console (anzi due, perché Sega si è "limitata" a presentare *Dreamcast* a porte chiuse, senza mostrare nessun titolo per Saturn) per rendersi conto della supremazia PlayStation in tutto e per tutto. Certo, Nintendo ha finalmente presentato *Zelda 64* e *F-Zero 64*, ma il resto dello stand della grande "N" era un proliferare di cloni di titoli già visti e rivisti (ma quanti *platform* 3D stanno per uscire per N64?) o di giochi già usciti in versione nippo (*1080°* rimane comunque un'ottima simulazione di snowboard). Per orientarsi nei miliardi di titoli presenti nel giga-padiglione Sony serviva invece una cartina, che in effetti veniva distribuita da solerti inservienti (con tanto di giacchettina *GranTurismo*) a tutti coloro che avevano il piacere di avventurarsi nello stand PlayStation. *Enuff bullshit*, partiamo ora coi titoli...

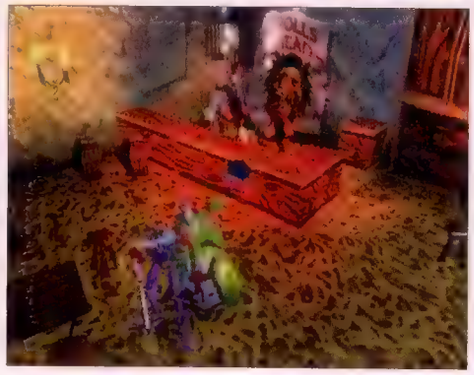
Sony

...e cominciamo, ovviamente, da mamma Sony. Innanzitutto una premessa: se notate un leggero cambiamento di tendenza nella produzione *software* di Sony, non preoccupatevi, non state impazzendo. La grande "S" ha infatti deciso di portare l'attacco più importante alla rivale Nintendo, andando a conquistare il *core* dell'utenza N64, ovvero i ragazzi al di sotto dei 14 anni, l'unica fascia d'età in cui Mario e soci sembrano dar fastidio a Crash e compagnia bella. Per questo motivo nei prossimi mesi fioriranno su PlayStation *platform* "carini", giochi dalla grafica fumettosa e titoli dal *concept* piuttosto semplice ed essenziale. Beh, cosa sono quelle facce? Tranquilli, ci sarà sempre una valanga di prodotti mirati a tenere ben stretta l'utenza "adulta". Uno di questi è, ad esempio, ***Medievil***: lo sviluppo dell'*action adventure* dalla grafica eccellente e dalle ambientazioni orrorifiche-umoristiche (e di cui vi avevamo già parlato in SPC #48) procede a ritmo serrato. La data di uscita



A sinistra:* Popcorn *(Scee).

Sotto: il coloratissimo Medievil (Scee).



X-FILES *(FOX): UN'AVVENTURA MOLTO SEMPLICE RICCA DI FILMATI INEDITI.*

è confermata per il mese di ottobre: negli ultimi mesi i programmatori dovranno implementare il supporto per *Dual Shock* (con *force feedback*, a quanto pare) e dare gli ultimi ritocchi alle 20 locazioni che costituiscono il gioco. Da tenere assolutamente sott'occhio. La folla maggiore ad Atlanta era però raccolta di fronte ai monitor che mostravano ***Cool Boarders 3***. Il terzo episodio della saga sportiva permette a più giocatori di sfidarsi via *split-screen, link* e *multitap:* questo significa che l'opzione *multiplayer* consentirà a otto persone di gareggiare contemporaneamente, per la gioia dei vostri vicini di casa. I percorsi disponibili sono ora 36 e l'*engine* del gioco è stato rifatto da zero, anche se, ad essere proprio onesti, i programmatori dovrebbero ancora ritoccare leggermente le *routine* 3D prima dell'uscita del gioco (prevista per novembre). Per maggiori informazioni vi rimando a pag.42. Sempre della serie "non c'è due senza tre" ecco il titolo su cui sembra puntare maggiormente le proprie carte Sony of America, ***Crash Bandicoot 3***. Pur essendo relativamente poche le novità (nuove mosse, nuovi nemici, supporto *Dual Shock*), ***Crash 3*** è un titolo che, per la sua simpatia, farà sicuramente bene: se volete saperne di più non perdetevi la *preview* a pag.28. Rimaniamo in tema di *platform* "carini" (ricordate cos'avevamo detto all'inizio?) con ***Spyro the Dragon***: grafica massiccia, 36 livelli, ottima giocabilità con il pad analogico... *Preview* a pagina 26. Sulla falsariga di ***Spyro***, ecco ***Popcorn***, il primo titolo del neonato team Eight Wonder: essenzialmente si tratta di un *platform 3D* con elementi *puzzle,* caratterizzato dalla possibilità di giocare in quattro contemporaneamente. La data d'uscita è settata per autunno, ma non ci stupiremmo in caso di eventuali ritardi. A settembre vedranno invece la luce due *tie-in* cinematografici di tutto rispetto: ***The Fifth Element*** e ***The X-Files***. Del primo, un *arcade adventure* alla ***Tomb Raider***, vi abbiamo già parlato abbondantemente nei mesi passati. ***X-Files*** invece è un'avventura piuttosto semplice e mirata quindi a conquistare un pubblico non avvezzo a questo genere di giochi: con oltre 4 ore di filmati (il gioco sarà su 5 CD!) girati in esclusiva per la versione PlayStation, il titolo dovrebbe far impazzire i fan di Mulder e Scully. Gli altri probabilmente dovrebbero cercare qualcosa di più "complesso" per placare la propria sete di avventure, ad esempio ***Grandstream Saga***, un RPG *fantasy* totalmente poligonale (fondali inclusi) che viaggia, in versione PAL, a 50 *fps*. Se invece preferite qualcosa di meno strategico, ecco ***Syphon Filter***, ennesimo titolo post-Lara che vi vedrà nei panni di un agente incaricato di bloccare un gruppo di eco-terroristi, intenzionati a diffondere nell'atmosfera un virus letale per la popolazione umana. La grafica non è male, ma resta da vedere se i 16 livelli sapranno garantire un'adeguata longevità. Chiudiamo la carrellata sui prodotti Sony con ***NFL Xtreme***, simulazione di football americano che non ci ha particolarmente impressio-

IDSA AWARDS

Volete ridere? Bene, ecco alcuni dei premi consegnati dalla *IDSA* (Interactive Digital Software Association), che organizzava l'*Electronic Entertainment Expo*, ad Atlanta...

Videogioco dell'anno: ***GoldenEye 007*** (N64 / Rare)
Miglior sonoro: ***Parappa The Rapper*** (PSX / SCEA)
Miglior codice: ***GoldenEye 007*** (N64 / Rare)
Miglior grafica: ***Riven: The Sequel to Myst*** (PC, PSX / Cyan)
Miglior design: ***Parappa The Rapper*** (PSX / SCEA)
Miglior *action game*: ***Golden Eye 007*** (N64 / Rare)
Miglior avventura: ***Final Fantasy VII*** (PSX / Square)
Miglior picchiaduro: ***WCW vs NWO: World Tour*** (N64 / Asmik)
Miglior gioco di corse: ***Diddy Kong Racing*** (N64 / Rare)
Miglior RPG: ***Final Fantasy VII*** (PSX / Square)
Miglior gioco sportivo: ***International Superstar Soccer*** (N64 / Konami)

A DESTRA: SYPHON FILTER (SCEE), VINCITORE DEL PREMIO PER IL GIOCO COL PEGGIOR TITOLO DI QUESTO E3...

nato, e *Pet in TV* ovvero "sbatti il *tamagotchi* nella tua PlayStation". Passiamo oltre...

Psygnosis

Resti fra noi, ma la casa di Liverpool sembra aver perso parecchio smalto negli ultimi mesi. Non sappiamo se la causa sia da ricercarsi nelle dimissioni improvvise del boss, nonché socio fondatore, Ian Hetherington, nelle delusioni commerciali di titoli come ***Colony Wars*** e ***G-Police*** (per non parlare del "caso ***F1 '97***" con i ben noti problemi di licenze da parte della FIA) o nell'apertura verso altre piattaforme ludiche (dei titoli in fase di sviluppo da parte di Psygnosis, nemmeno la metà sono per PlayStation)... Comunque sia, ad Atlanta mancava quell'entusiasmo che circonda da sempre lo stand Psygnosis. Scendendo più nello specifico, effettivamente non si può non rimanere delusi da ***Formula 1 98***: d'accordo, il gioco è ben lungi dall'essere completo, il team di sviluppatori è cambiato, ci sono tutte le licenze FIA possibili e immaginabili (nomi dei piloti e scuderie aggiornati alla stagione 1998), è possibile sfidarsi in quattro contemporaneamente (tramite *split-screen* e *link*), ma la realizzazione tecnica è per il momento deludente e la giocabilità ne risente parecchio. Sempre rimanendo in tema sportivo, ecco il titolo che tutti aspettavamo, ***Pro 18: World Tour Golf***, una bella simulazione di golf che... Vabbé, andiamo avanti: ***O.D.T.*** è un buon gioco d'azione (*preview* a pag.36), ***Global Domination*** un titolo strategico veloce che, fortunatamente, non scopiazza il solito ***Command & Conquer*** (*preview* a pag.49), ***Psybadek*** un *platform* dal look cartoonesco che, dopo mesi di luce, dovrebbe finalmente vedere la luce quest'autunno (*preview* a pag.40) e ***Colony Wars Vengeance*** il seguito di uno degli sparacchini interstellari più sottovalutato degli ultimi anni (*preview* a pag.46). ***Attack of the Saucerman!*** è un *platform* 3D (*again*) con la classica ambientazione da film di serie B: nel gioco dovrete attraversare sei epoche temporali per un totale di 28 livelli. Grafica fumettosa, demenza a go-go... insomma, zero originalità. Passiamo agli sparatutto. Di ***Blast Radius*** dovreste sapere già tutto (recensione sul prossimo numero di SPC): ***Eliminator*** è un titolo che fa dell'elemento *arcade* la propria peculiarità, quindi poca strategia e molta azione, condita con la solita dose *x-large* di *texture mapping* ed effetti di *light-sourcing*. Mah, a questo punto sembra più interessante ***Lander,*** un titolo ad ambientazione spaziale che, nelle intenzioni dei programmatori, dovrebbe costituire una sorta di "***Wing Commander*** versione '98". Disponibile in autunno, come tutti i titoli sopracitati. Parlando di riedizioni di giochi del passato, è impossibile non esaltarsi di fronte a ***Sentinel Returns***: il capolavoro di Geoff Crammond torna su PlayStation con oltre 650 livelli, grafica massiva e una colonna sonora a cura di John Carpenter. La *release date* è settata per settembre, quindi occhi aperti. Concludiamo con ***The Contract***, un *arcade adventure* sviluppato in esclusiva per PlayStation di cui vi parleremo più dettagliatamente nei prossimi mesi.

F1 '98 (Psygnosis): *deludente...*

Sentinel Returns *(Psygnosis): ma della grafica si è occupato Jeff Minter???*

Eidos

La mercificazione del corpo femminile da parte della casa britannica è veramente indecente: non contenti del successo della popputa Lara, alla Eidos si ostinano ad abbellire il proprio stand ad ogni fiera videoludica con ragazze dalle forme simili a quelle della protagonista dei vari ***Tomb Raider***. Tutto ciò è veramente riprovevole (certo certo, come no?)... Baggianate a parte, ovviamente la punta di diamante di Eidos era rappresdentata da ***Tomb Raider 3***, previsto per autunno inoltrato. La struttura di gioco è rimasta pressoché inalterata, ma ci sono una serie di novità minori che dovrebbero solleticare il palato dei fan di Lara: tanto per cominciare, il gioco dovrebbe ora essere in alta risoluzione, con un *engine* 3D migliorato, nuovi effetti di luce e trasparenze. La signorina Croft, che dovrà attraversare locazioni esotiche come i deserti dell'India o le incontaminate isole del Sud Pacifico, avrà a disposizione nuove mosse e, dopo aver superato il primo set di livelli, potrà scegliere quale dei tre set rimanenti affrontare prima. Inutile dire che chi ha detestato ***Tomb Raider 2*** farebbe meglio a stare alla larga anche da questo terzo episodio... Se la saga di ***Tomb Raider*** migliora col tempo, la stessa cosa non si può dire per ***Ninja***... Il titolo di Core di cui vi abbiamo già parlato abbondantemente ci ha convinto davvero poco in quel di Atlanta: le animazioni dei personaggi vanno migliorate e la giocabilità non sembra affatto trascendentale. Teniamo le dita incrociate... Assai più promettenti sembrano ***Omikron: the Nomad Soul*** e ***Vermin***. Il primo titolo è un'avventura ad ambientazione futuristica dalla grafica notevolissima: da segnalare la "virtual reincarnation" ovvero la possibilità di controllare la prima persona che toccherà il nostro corpo una volta che saremo morti. Se la giocabilità sarà all'altezza della realizzazione tecnica, il successo di ***Omikron*** è garantito. ***Vermin*** punta invece molto sull'umorismo e miscela (si spera adeguatamente) sezioni sparatutto e di esplorazione con fasi più "avventurose". Protagonista del gioco è appunto Vermin, un essere ibrido che invade qualsiasi organismo vivente per dare vita a nuove specie aliene. Lo scopo del titolo è quello di completare una serie di missioni nei panni di una delle tre specie Vermin principali, senza farsi cattare dal Dr. Cautious che vorrebbe studiare... Vabbé, lo ammettiamo: non ci abbiamo capito niente (vorrei vedere chiunque a capirci qualcosa, con la sosia esatta di Lara Croft a dieci centimetri da voi)...

Vermin *(Eidos): la demenza regna incontrastata...*

***Sotto:* Omikron: the Nomad Soul (Eidos).**

Konami

Metal Gear Solid è stato, ancora una volta, il *game of the show*: nessun altro titolo (a parte forse ***Messiah*** di Shiny Entertainment) è riuscito a catturare l'attenzione del pubblico in questo modo. Il mix di strategia, originalità, giocabilità e, soprattutto, una realizzazione tecnica notevolissima hanno lasciato basiti i giocatori che hanno avuto la fortuna di provare i primi due livelli del titolo Konami. Negli ultimi mesi abbiamo parlato in abbondanza di ***Metal Gear Solid*** e ormai rimane davvero ben poco da dire... Questo è IL titolo PlayStation che tutti aspettano. La versione europea dovrebbe essere lanciata in novembre e, udite udite, a distanza di qualche mese uscirà una versione del gioco interamente in italiano. Fate un po' i vostri conti... Sempre nei nostri cuori anche ***International Superstar Soccer***: l'edizione '98 è pressoché finita (vedi SPC #47) e si preannuncia più spettacolare che mai. Se volete avere un'idea di cosa vi aspetta non perdetevi la recensione di ***Winning Eleven 3 France '98*** a pagina 102. Con un paio di titoli così, chiaramente il resto della *line-up* Konami è passato leggermente in secondo piano: quest'autunno potremo comunque mettere le mani su ***C - The Contra Adventure***, il primo episodio interamente in 3D della popolare saga, ***Kensei-Sacred Fist***, un piacchiaduro 3D sinceramente non all'altezza del nome Konami (per il momento), ***Poy Poy 2***, seguito del divertente gioco d'azione dal *look* tipicamente nipponico, ***Silent Hill***, un'avventura "alla ***Resident Evil***" dalle ambientazioni gotico-orrorifiche, e ***G Shock***, che non c'entra nulla con l'omonimo orologio, ma è un *action adventure* ad ambientazione subacquea. Disponibile fra poco anche la versione occidentale dell'ottimo RPG ***Azure Dreams***.

ASTROCOMPUTER

tuffatevi nel mare delle nostre offerte!

PROPOSTE GRAFICHE NOMA

OFFERTISSIME SONY PLAYSTATION • U.S.A.

L. 49.000 | L. 49.000 | L. 49.000 | L. 49.000 | L. 49.000 | L. 49.000

OFFERTISSIME SONY PLAYSTATION • PAL

L. 49.000 | L. 49.000 | L. 49.000 | L. 59.000

N64 • USA

L. 49.000 | L. 89.000

N64 • PAL

L. 49.000

SEGA SATURN

L. 49.000 | L. 39.000

OFFERTISSIME SONY PSX • JAP

L. 49.000 | L. 99.000 | L. 99.000

OFFERTISSIME NINTENDO 64 • JAP

L. 49.000 | L. 49.000 | L. 49.000 | L. 49.000 | L. 49.000

OFFERTISSIME SEGA SATURN

L. 49.000 | L. 49.000 | L. 49.000 | L. 49.000 | L. 49.000 | L. 49.000

NOVITÀ SONY PSX

BATMAN & ROBIN
BATTLE CHASE
BLOODY ROAR
BUSHIDO BLADE 2
BUST A MOVE 3
CONSTRUCTOR
CRASH 2
CRIME KILLER
DARK OMEN
DEATHTRAP DUNGEON
DRAGON BALL: FINAL BOUT
EINHANDER
FIGHTIN FORCE
FORMULA KARTS
FORSAKEN
FRONT MISSION ALTERNATIVE
G-DARIUS
G-POLICE
GRAN TURISMO
GEX 3D
INDY 500
I.S.S. PRO 98
I.S.S. PRO PLATINUM
KICK OFF MANAGER 98
KING OF FIGHTERS 97
LUCKEY LUKE
LETHAL ENFORCERS
MACHINE HEAD
MATCH DAY 3
MAXIMUM FORCE
MOTO RACER
NBA PRO 98
OVERBLOOD 2
PITFALL 3D
PREMIER MANAGER
POPULOUS: THE 3RD COMING
POWER SOCCER 2
RICIPRO HEART 500
REALOADED
ROBOPIT 2
SHADOW MASTER
SNOW RACER
STEEL REIGN
STREET FIGHTER THE MOVIE
SUPER MOTOCROSS
SUPER POWER GUNBIKE
TEKKEN II PLATINUM
THUNDER FORCE 5
TOMB RAIDER PLATINUM
VERSAILLES
VMX RACING
WORLD RALLY CHAMPIONSHIP
T. MARNEN
XENOGEAR
ZERO PILOT

NOVITÀ NINTENDO 64

AEROFIGHTERS ASSAULT
BOMBER MAN
BUST A MOVE 2
DIDDY KONG RACING
FORSAKEN
GAME KILLER CHEAT
GRAN TURISMO
GOLDEN EYE 007
LAMBORGHINI
LYLAT WARS+JOLT PAD
MARIO KART
MISCHIEF MAKERS
NBA COURTSIDE
NHL BREAKWAY 98
OLYMPIC HOCKEY
QUAKE
RAMPAGE WORLD TOUR
SNOWBOARD KIDS
TETRIS SPHERE
V. GRETZKIY'S 98 3D HOCKEY
WILD CHOPPERS
YOSHI'S STORY

OFFERTE SONY PSX

ANDRETTI RACING	USA	L. 49.000
BLAST CHAMBER	USA	L. 49.000
CONTRA	USA	L. 49.000
MARVEL SUPERHEROES	USA	L. 49.000
NHL POWER PLAY	USA	L. 49.000
ODD WORLD	USA	L. 49.000
ONE	USA	L. 49.000
RAGE RACER	USA	L. 49.000
RESIDENT EVIL D.C.	USA	L. 59.000
TEMPEST X3	USA	L. 49.000
BODY HAZARD	JAP	L. 49.000
GALAXIAN 3	JAP	L. 49.000
HARD CAB	JAP	L. 49.000
LODE RUNNER	JAP	L. 49.000
METAL JACKET	JAP	L. 39.000
POP TWIN BE	JAP	L. 49.000
SPEED KING	JAP	L. 39.000
STREET F. COLLECTION	JAP	L. 99.000
TOSHINDEN 3	JAP	L. 49.000
V. TENNIS	JAP	L. 59.000

OFFERTE SEGA SATURN

ALIEN TRILOGY	PAL	L. 49.000
CASPER	PAL	L. 99.000
E.W. JIM 2	PAL	L. 59.000
LOADED	PAL	L. 69.000
MEGA MEN X3	PAL	L.110.000
NHL 97	PAL	L. 69.000
SPACE HULK	PAL	L. 49.000
SKELETON WARRIOR	PAL	L. 49.000
TOMB RAIDER	PAL	L. 49.000
TUNNEL B1	PAL	L. 69.000
WAR CRAFT	PAL	L. 49.000
ASTAL	USA	L. 59.000
BLAZIN DRAGON	USA	L. 49.000
DARK LEGEND	USA	L. 39.000
HI-OCTANE	USA	L. 49.000
INDEPENDENCE DAY	USA	L. 69.000
MAGIC CARPET	USA	L. 49.000
MORTAL KOMBAT II	USA	L. 29.000
NBA ACTION	USA	L. 49.000
OFF WORLD	USA	L. 49.000
ROBOT RESURRECTION	USA	L. 49.000
ANARCHY IN THE NIPPON	JAP	L. 49.000
ATLANTA 96	JAP	L. 49.000
DARIUS 2	JAP	L. 59.000
DRIFT KING	JAP	L. 49.000
FIGHTING VIPERS	JAP	L. 49.000
HANAGUMI TAISEN C.	JAP	L. 49.000
IRON MAN X-O	JAP	L. 49.000
RONDE	JAP	L. 49.000
STREET RACER	JAP	L. 59.000
TOSHINDEN	JAP	L. 49.000

OFFERTE NINTENDO 64

BOMBERMAN	JAP	L. 69.000
DYNAMITE SOCCER	JAP	L. 69.000
WILD CHOPPERS	JAP	L. 69.000
HEXEN	USA	L. 69.000
WAR GODS	USA	L. 69.000

OFFERTE GAME GEAR

3 titoli (a scelta) a L. 50.000

5 IN 1
BATTLETOADS
BUBBLE BOBBLE
CHOPLIFTER III
DESERT STRIKE
DEVILISH
DRACULA
DYNAMITE HEADDY
ECCO
EVANDER HOLYFIELD'S BOXING
JUDGE DREDD
MIGHTY MORPHIN POWER
RANGERS
POPILS
REVENGE OF DRANCON
RISTAR
ROBOCOP VS. TERMINATOR
SHINOBI II
SLIDER
STARTREK GENERATION
THE INCREDIBLE HULK
TRIPLE TROUBLE

OFFERTE MEGA DRIVE

3 titoli (a scelta) a L. 50.000

NHL 97 (PAL)
GARFIELD (PAL)
THE STORY OF THOR (PAL)
SPOT GOES TO HOLLYWOOD (PAL)
EARTH WORM JIM 2 (PAL)
MICROMACHINES (PAL)
THE OOZE (PAL)
NHL 96 (PAL)
BATMAN FOREVER (USA)
STAR TREK (USA)
REAL MONSTERS (USA)

ACCESSORI

ADATTATORE
SNES GAME CONVERTER
RENDE COMPATIBILI I GIOCHI GIAPPONESI ED AMERICANI CON LA TUA CONSOLLE PAL
L. 20.000

VIRTUA GUN + THE HOUSE OF THE DEAD
PER SEGA SATURN
L. 119.000

NUOVO MAD CATS
Analogico e Digitale!
VOLANTE + CAMBIO + PEDALIERA
PSX-SAT L. 130.000
NINTENDO 64 L. 140.000

CONSOLLE

NINTENDO ULTRA 64
VERS. PAL L. 279.000

SONY PSX
VERS. UNIVERSALE + GIOCO L. 389.000
VERS. PAL L. 279.000*
VALUE PACK L. 329.000

GAME BOY
VASTO ASSORTIMENTO GIOCHI A PARTIRE DA
L. 30.000

CONTATTATECI PER ANTEPRIME E NOVITA' • ARRIVI SETTIMANALI DA TUTTO IL MONDO • VENDITA ALL'INGROSSO PER NEGOZIANTI

VIA VETURIA, 68 - 00181 ROMA M FURIO CAMILLO

(06) 78.61.74 FAX **(06) 78.34.82.25**

PER MOTIVI DI SPAZIO NON POSSIAMO ELENCARE TUTTI I TITOLI DISPONIBILI • TELEFONATECI PER INFORMAZIONI SU ACCESSORI, CONSOLLE E GIOCHI • VENDITA PER CORRISPONDENZA • DISTRIBUZIONE IN TUTTA ITALIA • CENTRO ASSISTENZA QUALIFICATA RIPARAZIONE CONSOLLE • PREZZI IVA COMPRESA

I MARCHI ILLUSTRATI IN QUESTA PAGINA APPARTENGONO AI LEGITTIMI PROPRIETARI - OFFERTE VALIDE FINO AD ESAURIMENTO SCORTE. SALVO ERRORI TIPOGRAFICI - *OFFERTA VALIDA ESCLUSIVAMENTE CON L'ACQUISTO DI UN GIOCO

Electronic Arts

Dopo l'accordo con SquareSoft di cui vi abbiamo parlato nei mesi scorsi, più nulla o nessuno sembra in grado di arrestare la marcia di Electronic Arts. Il colosso americano era presente all'*E3* con una *line-up* foltissima, ora arricchita, appunto, dai titoli della casa di *Final Fantasy* (che, ricordiamo, EA distribuisce sul territorio americano). Per maggiori informazioni sull'ottavo episodio della saga di Cloud vi rimando a pag.56; occupiamoci ora dei titoli sviluppati in Occidente... EA Sports è più forte che mai: immancabili le edizioni 1999 di tutti i titoli sportivi della popolare etichetta. ***Madden NFL 99, Tiger Woods 99, Knockout Kings, Nascar 99, NBA Live 99, NHL 99, NCAA Football 99*** e ***Triple Play 99***. Dopo i notevoli miglioramenti visti qualche mesetto or sono nelle serie di ***NBA Live*** e ***NHL Hockey***, sembra che ora l'attenzione dei programmatori si sia spostata verso ***Madden***: il gioco è stato ridisegnato (ora è quasi interamente in 3D), reso più accessibile ai neofiti del football (è possibile giocare usando un solo tasto del pad PlayStation) e al tempo stesso più completo, grazie all'ampliamento della sezione manageriale. Notevole. Discreto anche ***Tiger Woods 99***, ovvero la versione riveduta e corretta di ***PGA Tour Golf***: nuovi percorsi, nuovi effetti e, ovviamente, la presenza dell'antipaticissimo testimonial Nike. Un accenno anche per ***KnockOut Kings***, per il cui lancio ad Atlanta Electronic Arts si è avvalsa addirittura della presenza del grande Sugar Ray Leonard e di Oscar De la Hoya (secondo il sottoscritto uno dei pugili più sopravvalutati degli ultimi anni). La simulazione di boxe vanta 38 famosi pugili (fra cui Muhammad Ali ed Evander Holyfield) e una colonna sonora che riflette la personalità dell'atleta sul ring: si va quindi dal *swing* anni '50 al più moderno hip-hop (che sarebbe indicatissimo per Tyson, se ci fosse... Mike, rimani sempre un grande). Ma Electronic Arts non è solo sport: si sono intravisti anche ***Populous: The Beginning*** e ***Dungeon Keeper 2***, anche se lo sviluppo è ancora in alto mare e la data d'uscita dei due titoli è prevista per l'inizio '99, ***Road Rash 3D***, ennesimo episodio della popolare saga motociclistica (recensione pressoché imminente) e ***L.A.P.D. 2100***, un *arcade* futuristico in cui si deve controllare un poliziotto alle prese con le gang che scorrazzano per la metropoli californiana (anche nel 2100?). Accolade ha in preparazione ***Test Drive: Off Road 2***, un seguito di cui sinceramente avremmo anche fatto a meno, ***StarCon***, un gioco d'azione spaziale, ***Big Air***, ennesima simulazione di snowboard, e ***Test Drive 5***, con 28 mezzi, 17 tracciati "reali" e la possibilità, fra l'altro, di controllare una volante della polizia.

In KnockOut Boxing (EA) i pugili si muovono esattamente come le loro controparti reali.

Madden 99: grossi miglioramenti per la simulazione di football americano di Electronic Arts.

E3 in breve

Gremlin non ha presentato moltissimi titoli ad Atlanta: oltre a ***N2O, Buggy, Actua Tennis*** e ***Premier Manager '98*** (di cui vi parleremo dettagliatamente nel prossimo numero di SPC), è doveroso spendere almeno un paio di righe su ***Tanktics***, il nuovo gioco di DMA Design. In ***Tanktics*** dovrete proteggere la vostra base da continui attacchi nemici, utilizzando qualsiasi oggetto presente nell'area di gioco (interamente in 3D) e assemblando carri armati, missili di ogni tipo o armi assolutamente improponibili (come pecore infuocate o simili). Inutile dire che l'accento del gioco è posto sull'elevata dose di umorismo e sulla grande giocabilità che da sempre caratterizza le produzioni DMA. Grossa delusione allo stand Infogrames: ancora niente su ***V-Rally 98***. La casa francese ha presentato solo tre titoli nuovi per PlayStation: ***Rushdown***, una specie di versione riveduta e corretta di ***ESPN Xtreme Games*** con *snowboard, mountain bike* e kayak, ***Soccer 99*** che, attenzione attenzione, dovrebbe avere come testimonial addirittura "il fenomeno" Ronaldo e ***Viper***, uno sparatutto 3D ad ambientazione ultrafuturistica. Sempre restando al di là delle Alpi, Ubisoft, in mezzo a una pletora di titoli per Nintendo 64, ha presentato all'*E3* il coloratissimo ***Rayman 2*** (vedi *preview* a pag.34), ***S.C.A.R.S.***, una divertente corsa futuristica, ***All Star Tennis '99*** e ***Shadow Gunner***, uno sparatutto 3D in cui dovrete controllare una serie di *mech* di chiara ispirazione nipponica. Maggiori dettagli sui titoli Ubisoft nel prossimo numero di SPC. Allo stand Virgin la preoccupazione maggiore era quella di sapere se la divisione Interactive fosse stata acquistata da GT Interactive o meno: mentre stiamo scrivendo queste righe, la notizia non è ancora ufficiale, ma se Viacom non combina beotate (com'è successo in passato quando Virgin Interactive doveva passare a Eidos) il passaggio dovrebbe essere cosa fatta. Da segnalare senza ombra di dubbio l'ultimo episodio della saga di ***Command & Conquer, Red Alert: Retaliation*** (previsto per settembre), ***Viva Football***, ennesima simulazione calcistica, con i migliori giocatori di tutti i tempi, e ***Thrill Kill***, un picchiaduro il cui lancio è settato per ottobre e di cui purtroppo sappiamo ben poco. Oltre alla versione occidentale di ***Tenchu***, Activision ha presentato all'*E3* l'ennesima versione di ***Apocalypse***, il gioco d'azione avente come protagonista una versione digitale di Bruce Willis, il cui sviluppo procede ormai da tempo indeterminato, ***T'ai Fu***, un più che discreto gioco d'azione/picchiaduro sviluppato da Dreamworks, ***X-Men***, un *beat'em up* tridimensionale avente come protagonisti i supereroi Marvel e ***Asteroids***, versione riveduta e corretta del classico Atari. GT Interactive aveva in mostra al proprio stand ***Beavis & Butthead***, un gioco d'azione in 3D avente come protagonisti i due beoti più amati che mai dalla reda di SPC, ***Rogue Trip***, di cui vi avevamo parlato sullo scorso numero, ***Oddworld: Abe's Exxodus*** (vedi *preview* a pag.32) e ***Streak***, un *racing game* in cui dovremo gareggiare su alcuni *hoverskate* simili a quelli visti nel secondo episodio di *Ritorno al Futuro*. All'*E3* c'erano anche, in ordine sparso, i picchiaduro ***Darkstalkers 3*** e ***Rival Schools*** di Capcom (vedi *preview* a pag.58), ***Lego Racers***, una bizzarra corsa basata sui celeberi mattoncini Lego, ***WarGames: Defcon 1*** (di cui saprete già tutto), ***Tiny Tank***, un gioco di carri armati molto *arcade*, e ***007 - Tomorrow Never Dies***, un *arcade* multievento, di MGM Interactive, ***Twist 'n' Turn***, un *racing game* "alla ***Motorhead***", e ***Monkey Hero***, *platform* 3D ultra-fumettoso, di Take 2, ***Legacy of Kain: Soul Reaver, Akuji the Heartless*** e ***The Unholy War*** di Crystal Dynamics (vedi *preview* a pag.24), gli stupendi ***Messiah, Wild 9*** e ***RC Stunt Copter*** di Shiny Entertainment (vedi *preview* a pag.22), il mediocre ***Earthworm Jim 3D*** di Interplay, ***Alien Ressurection*** di Fox Interactive (ma ***Croc 2*** sembra ancora in alto mare), ***Rat Attack*** di Mindscape, un giochino dalla realizzazione tecnica essenziale, ma parecchio avvincente, e infine da THQ, ***Shao Lin***, un picchiaduro a incontri con la possibilità di giocare fino in quattro contemporaneamente, ***RugRats***, ennesimo *tie-in* "alla ***Tomb Raider***", e ***Dead Unity***, un'avventura ad ambientazione futuristica.

Tanktics (DMA Design).

The End

Concludendo, tanto di cappello a ***Metal Gear Solid*** e ***Messiah***, ai Foo Fighters (che hanno suonato al party organizzato da Sony) e alla *IDSA* per aver organizzato alla meglio, ancora una volta, un evento di questa portata. Fischi assortiti alla mancanza di originalità e al proliferare di seguiti che attanaglia il panorama videoludico... L'appuntamento con il prossimo *E3* è per maggio 1999 a Los Angeles (fortunatamente). *I'm going back to Cali...*

SIMONE CROSIGNANI

Viva Football (Virgin).

RACE LEADER STATION

VELOCITÀ

A TENUTA DI POLTRONA

Versatile, regolabile in altezza e inclinazione, cambio stile Formula 1, fissaggio con potenti ventose, Race Leader Station lo posizioni tra le gambe e tiene oltre la strada.

Per Sony PlayStation ™

Il marchio PlayStation è un marchio registrato di Sony Computer Entertainment Inc.

distribuito da:

Db-Line

DB-LINE SRL-Via Alioli e Sassi,19
21026 GAVIRATE (VA) ITALY
TEL. 0332/749000 - TEL.Rivenditori 0332/749050
FAX 0332/749090
http://www.dbline.it - email: info@dbline.it

Ubi Soft
via Anfiteatro, 5
20121 Milano
tel.02/86.14.84
fax.02/80.56.032
email: ubisoft@ubisoft.it
http://www.ubisoft.it

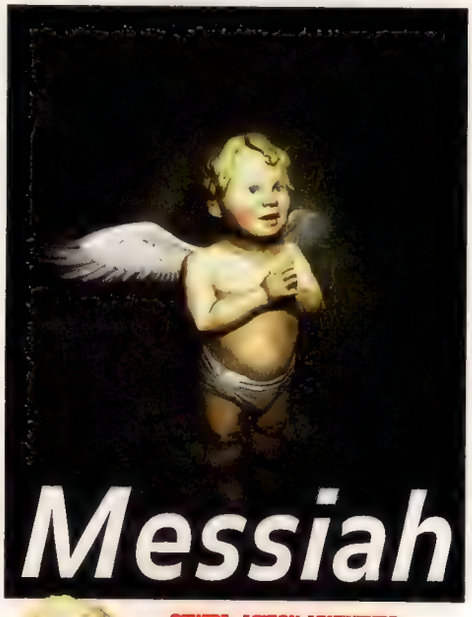
Ubi Soft ENTERTAINMENT

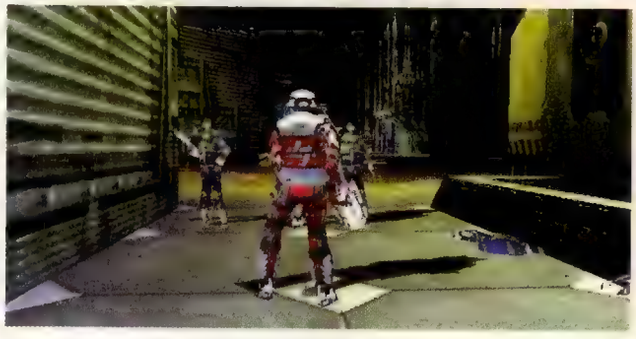
© 1998 Ubi Soft. Tutti i diritti riservati. Tutti gli altri marchi citati appartengono ai rispettivi proprietari.

Clic communication

Speciale Shiny Entertainment

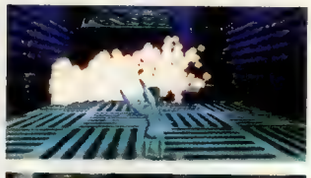
La line-up software di ***Shiny Entertainment*** *ha subito* ***grossi ritardi negli ultimi anni****. Dopo l'exploit di* ***MDK****, il team capeggiato da David Perry è parso sonnecchiante, adagiato sugli allori delle trasposizioni di* ***Earthworm Jim****. Di fatto titoli come* ***Wild 9*** *e* ***RC Stunt Copter*** *galleggiano da circa un anno in un apparente stato embrionale, ma a giudicare dalle anteprime mostrate all'****E3****, sembra che* ***Shiny sia finalmente pronta per il lancio****. E mentre i cattolici di tutto il mondo si preparano a festeggiare* ***il Giubileo del 2000, Messiah*** *anticipa di qualche secolo* ***il giorno dell'apocalisse****.* **Super PlayStation Console** *non può che attendere con ansia quel giorno...*





GENERE: ACTION ADVENTURE
USCITA PREVISTA: FINE '98

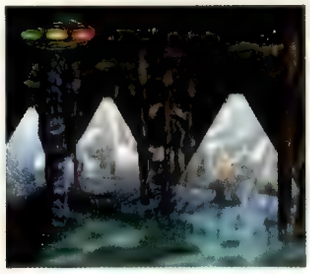
Secondo Shiny il giorno del giudizio cadrà in anticipo. In *Messiah* l'esercito delle tenebre si appresta a rompere i sette sigilli prima del previsto e l'armata di Dio non è ancora pronta a contrastarlo. Bob, un piccolo cherubino rubicondo, viene incaricato dall'Arcangelo Gabriele di scendere sulla Terra per contrastare l'avanzata del demonio ostacolandogli l'accesso ai sigilli.
Nudo e completamente disarmato, Bob si interroga sui mezzi con cui assolvere al suo compito. La risposta di Dio non si fa attendere: *"ti donerò il medesimo potere donato da Satana ad un suo agente qualche anno fa: l'abilità di possedere ogni essere del creato"*. Bob dovrà pertanto procedere di corpo in corpo, alla ricerca dei sette sigilli disseminati lungo gli otto immensi livelli di gioco ripartiti fra 4 mondi: Metropolis, Second City, Orbit e Dark Side of the Moon. L'ambientazione *noir* di ***Messiah*** ipotizza un futuro disumano, dalle atmosfere torbide, corrotto dagli effluvi malefici provenienti dall'Inferno. La popolazione è per la maggior parte composta da prostitute, gente di strada, ruffiani e dalle forze dell'ordine che cercano di tenerli a bada. Il giocatore avrà totale libertà di scelta in merito al corpo in cui entrare e a come disporne (con ovvie restrizioni in merito ai robot e ad altri apparecchi senz'anima). Potrà attraversare un posto di blocco nelle sembianze di un poliziotto, usare il fucile a pompa di un bandito o introdursi nel corpo di un eventuale inseguitore, dirigersi verso un'altura e saltare. Con le gambe fratturate gli sarà impossibile camminare. ***Messiah*** prevede almeno venti personaggi diversi con cui interagire.
Ognuno di essi vaga tranquillamente lungo le inquietanti scenografie di gioco, ignaro di poter diventare da un momento all'altro il mezzo di trasporto del Salvatore. *Routine* di intelligenza artificiale particolarmente sofisticate sono alla base di comportamenti estremamente realistici e diversificati. Ogni creatura elabora costantemente l'ambiente circostante, ne percepisce gli spazi e le presenze. Conosce l'esatta ubicazione di porte e pareti, pertanto sarà in grado di trovare subito la via di fuga da eventuali pericoli.
La meccanica di gioco vera e propria prevede la soluzione di *puzzle* complessi attraverso l'impiego delle abilità trasmigatorie di Bob, senza rinunciare a sani momenti d'azione pura in occasione dei corpo a corpo. ***Messiah*** sarà, inoltre, il primo videogioco a supportare la nuova tecnologia *RT-DAT* (*Real Time Tessellation and Deformation*) codificata dai programmatori di Shiny che non esitano a definirla "il Santo Graal dei motori poligonali". E i fatti sembrano dargli ragione. La deformazione in tempo reale consente di creare versioni elettroniche degli esseri umani estremamente fedeli. Ogni modello tridimensionale è dotato di una vera e propria struttura ossea, tenuta insieme da muscoli avvolti in una sorta di *texture* dermica. Quest'ultima permette di simulare egregiamente i vestiti, piegandoli o stendendoli in accordo con i movimenti della struttura ossea sottostante o riprodurre il respiro del personaggio allargando e restringendo il torace. La tassellatura in tempo reale consente invece di modificare il numero dei poligoni che compongono i singoli oggetti in funzione del peso computazionale sostenuto dalla CPU. Ogni modello tridimensionale può essere scalato da un massimo di 8.000 poligoni a un minimo di 80 *on the fly* senza minacciare il *frame rate*. E ancora. ***Messiah*** gestisce l'illuminazione volumetrica in tempo reale: ogni struttura poligonale proietta la propria ombra solo sulle parti del corpo che ne vengono effettivamente investite. L'animazione dei personaggi si avvale delle tecniche di *motion capture* ritoccate e interpolate dagli sviluppatori al fine di renderle più fluide e realistiche. Nulla è ancora noto sulla componente sonora o sull'eventuale modalità *multiplayer* in ***Messiah***. Compatibilità con *Dual Shock* non confermata, ma altamente probabile.



GENERE: AZIONE
USCITA PREVISTA: FINE '98

Wex, teen-ager ribelle del 21° secolo, è il protagonista di *Wild 9*, il primo *action game* tridimensionale ad offrire la sadica opportunità di torturare i nemici. David Perry sembra decisamente entusiasta di questo aspetto e promette un'esperienza ludica unica.

Grazie a un particolare braccialetto magnetico, Wex comanda e direziona un piccolo e micidiale generatore di scariche elettriche posto sulla sua spalla destra. Con esso Wex potrà letteralmente imbrigliare ogni elemento mobile del paesaggio (nemici, massi e quant'altro), sollevarlo, spostarlo, lanciarlo in aria o scaraventarlo al suolo.
Il funzionamento dell'aggeggio non è dissimile dal "cappio" impiegato dai protagonisti del film *Ghostbusters*. I nemici accalappiati emettono grida di dolore agghiaccianti mentre si contorcono fra le spire ustionanti del flusso energetico. Il giocatore potrà decidere se lasciarli "abbrustolire", portarseli dietro come cani al guinzaglio o sbatterli ripetutamente al suolo. ***Wild 9*** vanta una formidabile collezione di *frame* d'animazione: ben 60mila fotogrammi (contro i tremila impiegati in ***Earthworm Jim***) realizzati a mano, donano ai personaggi movenze estremamente fluide, assegnando al nuovo titolo Shiny la qualifica di "gioco più animato della storia".
Ambientazioni spaziali post-apocalittiche costituiscono la cornice scenografica di ***Wild 9*** completa di zone al coperto e all'aperto, intricati percorsi alternativi e numerosi *puzzle*.
L'aspetto è nel suo complesso assimilabile a quello del mitico *laser-game* ***Space Ace***.
Sebbene interamente tridimensionale, ***Wild 9*** offre prospettive precalcolate, tendenzialmente laterali, al fine di conferire maggior spettacolarità nei vari frangenti di gioco, senza rinunciare alle consuete sequenze d'intermezzo animate in tempo reale. Dal punto di vista prettamente estetico, Shiny ha arricchito l'esperienza visiva con numerosi giochi di luce ed esplosioni "apocalittiche". Alcune aree di gioco risultano particolarmente estese e non denunciano segnali di *pop-up*. Compatibilità con *Dual Shock* garantita.



RC Stunt Copter

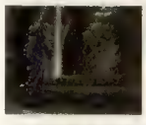
GENERE: SIMULAZIONE
USCITA PREVISTA: FINE '98

L'industria ha proposto di tutto: simulatori di aerei, di moto, di auto, di *snowboard*, di *jetski*, addirittura di biciclette volanti (*Prop Cycle, coin-op* di Namco), ma mai di elicotteri radiocomandati.
Sviluppato esclusivamente per Sony PlayStation, ***RC Stunt Copter*** è il frutto della passione di un team composto da due sole unità: Robert Suh (leader del progetto e programmatore) e Charles Bloomer (designer e animatore). Il gioco sfrutta la coppia di *stick* analogici posti sul nuovo *controller* Sony per simulare i comandi di un vero radiocomando. Il comportamento del velivolo appare tanto realistico da richiedere conoscenze specifiche in merito. Lo stesso Suh ha dovuto spesso abbandonare la tastiera, recarsi in cortile e farsi un giro col proprio modello preferito per verificare l'aderenza delle sue *routine* comportamentali a quelle reali. Sebbene difficile da addomesticare, ***RC Stunt Copter*** consente di settare diversi parametri comportamentali onde adattare il livello della simulazione alle precipue abilità dei videogiocatori. Una telecronaca in tempo reale commenta le *performance* del giocatore (elogiandolo o mortificandolo all'occorrenza) mentre si produce nelle diverse prove acrobatiche a cui il gioco lo sottopone.
Sono previste diverse modalità (addestramento, volo libero, acrobatico, competizione nonché vere e proprie missioni e fasi arcade) e diversi modelli radiocomandati (ognuno con le proprie caratteristiche di peso, agilità e quant'atro).
L'accompagnamento sonoro promette temi di raffinata qualità e fedeli campionamenti sonori frutto del talento di Tommy Tallarico.

Speciale Crystal Dynamics

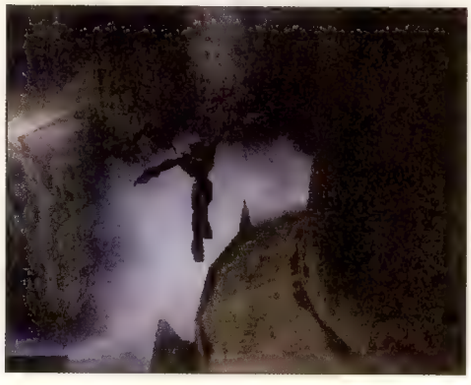
Battezzata ***sull'altare di 3DO*** *nel 1993,* ***Crystal Dynamics*** *è stata una delle prime software house (fondata nel 1984) a supportare le* ***nuove tecnologie a 32-bit*** *con titoli non troppo esaltanti e dal sapore di demo giocabili come* ***Total Eclipse*** *e* ***Off-World Interceptor****. Dopo il triste declino del sistema di* ***Trip Hawkins****, Crystal Dynamics era sola con la sua tutt'altro che lusinghiera reputazione. Da questo punto di vista la commercializzazione di PlayStation deve aver assunto per gli sviluppatori di Menlo Park i tratti di un evento provvidenziale, benedicendoli con* ***un nuovo sistema a 32-bit*** *verso cui dirottare la propria produzione. Ad oggi, i successi ottenuti con* ***Pandemonium*** *e* ***Gex: Enter the Gecko*** *denunciano la formidabile rinascita di Crystal Dynamics, testimoniando un confortante impeto creativo. Durante il recente* ***E3*** *atlantino, titoli come* ***Legacy of Kain: Soul Reaver, Akuji the Heartless*** *e* ***The Unholy War*** *hanno catalizzato buona parte dell'interesse di critica e pubblico.* **Super PlayStation Console** *era presente all'anteprima...*

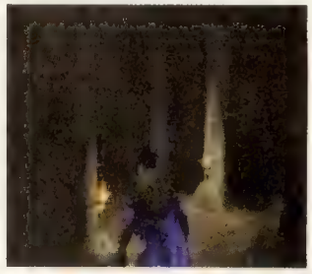
Legacy of Kain: Soul Reaver

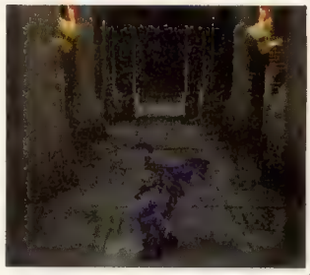


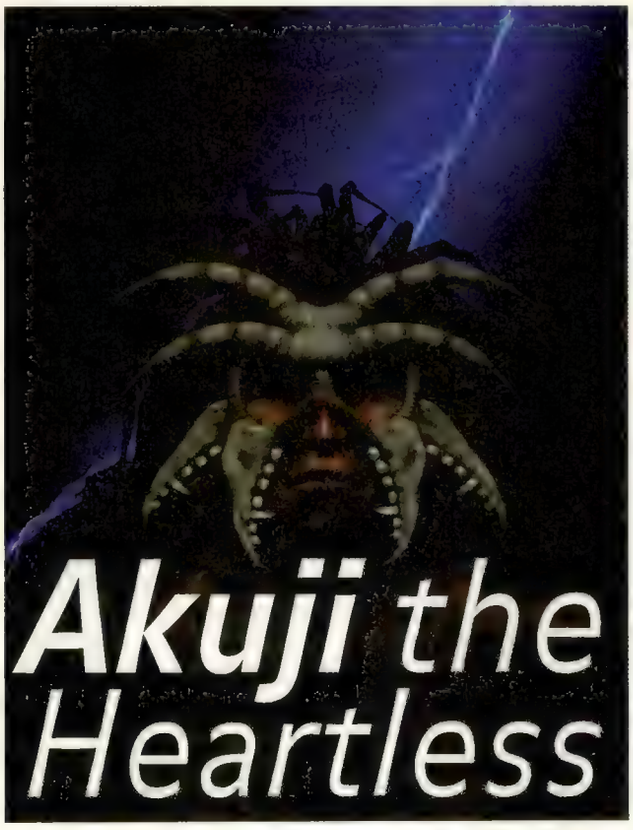
GENERE: ACTION ADVENTURE
USCITA PREVISTA: FINE '98

Legacy of Kain: Soul Reaver **è certamente il progetto più ambizioso di Crystal Dynamics. Seguito di** *Blood Omen: Legacy of Kain, Soul Reaver* **si distingue subito dal** *prequel* **per l'impostazione grafica. L'***environment* **tridimensionale ha preso il sopravvento su quello bidimensionale adeguando così la serie ai nuovi standard estetici.**
Con la vittoria sui custodi delle Colonne Mistiche, il vampiro Kain ha guadagnato il dominio sulle terre di Nosgoth e adesso mira alla conquista del mondo intero. Raziel, Duma, Ruman, Hema, Zephon e Rahabb, sei dei più grandi vampiri del Sottosuolo, vengono reclutati e incaricati di sterminare la razza umana. Dopo diversi anni, i lord nominati da Kain cominciano a soffrire una sindrome di inferiorità nei confronti del loro generale e decidono di abbandonare i conflitti per dedicarsi allo sviluppo delle proprie potenzialità. Kain, ovviamente, disapprova l'ammutinamento e quando Raziel gli si presenta con un paio d'ali appena spuntate sulla schiena, mosso da profonda invidia, lo scaglia in un vortice d'acqua (dall'effetto simile all'acido sulla pelle dei vampiri) senza fondo, condannandolo a patire le pene dell'inferno per l'eternità. Ma Raziel viene soccorso e reclutato da un'entità soprannaturale abitante il centro della terra: The Elder. La sua sete di anime umane è da tempo inappagabile a causa dello sterminio condotto da Kain e dal suo esercito di vampiri. Pertanto decide di affidare a Raziel una missione: tornare sulla superficie di Nosgoth, catturare le anime ancora in circolazione e restituirle alle viscere della terra. Il giocatore, inutile dirlo, assume il ruolo di Raziel, personaggio a metà strada fra Spawn e Dracula, mentre viaggia per le terre di Nosgoth al servizio di Elder. Raziel dovrà nutrirsi delle anime dei non morti per non cadere nella Zona Spettrale. Gli sviluppatori hanno voluto porre l'accento sull'immortalità del vampiro sostituendo alla morte il trapasso in una dimensione parallela caratterizzata da geometrie distorte rispetto a quelle reali. Amy Henning, regista e produttore di ***Legacy of Kain: Soul Reaver*** spiega così gli impieghi ludici della Zona Spettrale: *"se ad esempio vi trovate in una stanza circondata da colonne irraggiungibili, passando alla Zona Spettrale i pilastri potrebbero apparire come delle scale. Una crepa nel muro può trasformarsi in una porta per accedere ad un livello segreto. Lo stesso Raziel potrà sfruttare abilità inedite come passare attraverso le grate"*.
Per uscire dalla zona spettrale sarà necessario attraversare un apposito portale.
L'approccio al gioco è, a detta degli sviluppatori, assimilabile a quelli di ***Zelda*** e ***Metroid.***
Pertanto il giocatore assisterà ad un processo di crescita del proprio alter ego, condotto attraverso l'assunzione dei poteri ricavati dai nemici sconfitti. In questo modo, Crystal Dynamics spera di stimolare la rivisitazione degli ambienti di gioco (concepiti in chiave non lineare) in cerca di nuovi passaggi disponibili in virtù delle nuove abilità acquisite. E ancora. Diverse armi verranno messe a disposizione durante l'avventura come torce, paletti e altri elementi disseminati lungo le aree di gioco. Le oscure ambientazioni di ***Legacy of Kain: Soul Reaver*** potranno essere sfruttate a proprio vantaggio. Kain potrà farsi strada fra le orde di vampiri spingendoli nelle pozze d'acqua o esponendoli agli effetti ustionanti delle infiltrazioni di luce solare. I boss finali richiederanno l'adozione di strategie offensive peculiari ottenute, combinando le potenzialità di Kain con gli elementi interagibili delle scenografie. Lo scorrere dei livelli non sarà minacciato dall'intrusione di alcuna schermata di caricamento: i dati verranno prelevati da CD *on the fly* garantendo un'esperienza ludica senza tregua. Simile a quella adottata in ***Zelda 64,*** l'interfaccia di combattimento di ***Legacy of Kain: Soul Reaver*** permetterà al giocatore di fissare il bersaglio tenendo premuto i tasti dorsali del *controller*, per poi girarci intorno mantenendo l'obiettivo sempre al centro dello schermo. Dal punto di vista prettamente tecnico ***Legacy of Kain: Soul Reaver*** vanta ambientazioni poligonali particolarmente curate e complesse, tanto da aver richiesto l'aiuto di veri e propri architetti. Il modello tridimensionale di Kain risulta particolarmente complesso e costituito da più parti indipendenti ricoperte e legate fra loro da una sorta di pelle. Quest'ultima mira a celare le spigolature poligonali avvolgendo l'intera struttura corporea in un'unica *texture* flessibile. L'intelligenza artificiale è un altro aspetto a cui Crystal Dynamics sembra destinare molte energie. I nemici evitano di lanciarsi in sterili attacchi suicidi, si assembrano e circondano Kain per averne il sopravvento. Gli abitanti dei villaggi scampati all'eccidio perpetrato dai vampiri sono amichevoli e vedono Kain come un dio salvatore, ma basterà ammazzarne uno per scatenare le ire della popolazione ed inimicarsi l'intera razza. In sintesi, un titolo da tenere sicuramente sott'occhio.

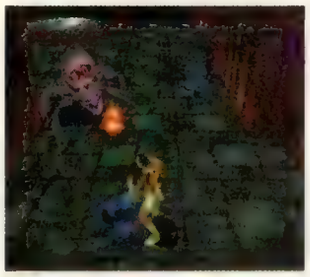


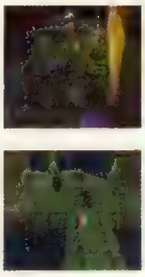






Akuji the Heartless

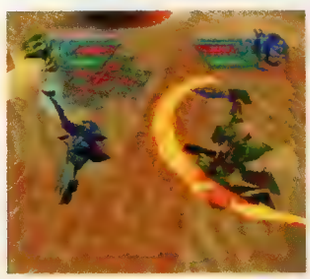


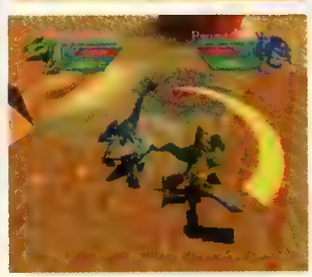


GENERE: ACTION ADVENTURE
USCITA PREVISTA: FINE '98

Costruito sul medesimo *engine* poligonale di *Gex 3D*, *Akuji the Heartless* miscela una meccanica di gioco assimilabile a *Tomb Raider* con le inquietanti atmosfere della magia nera voodoo.
Assassinato dal malvagio fratello stregone Orad, Akuji non trova pace fra le viscere dell'inferno (in cui il corpo senza cuore l'ha relegato) e grida vendetta. Il giocatore dovrà pertanto attraversare a ritroso un mondo di dolore e sofferenze, fra esseri demoniaci mandati da Satana ad ostacolarne il cammino.
Le anime degli antenati aiuteranno Akuji nell'impresa istruendolo sulle pratiche voodoo e donandogli poteri magici sorprendenti.
Crystal Dynamics promette una *routine* di Intelligenza Artificiale all'avanguardia, sostenendo l'importanza di offrire ambienti vivi e credibili. I nemici saranno in grado di comunicare tra loro, scambiarsi informazioni, impaurirsi, arretrare o addirittura fuggire. Il motore grafico vanterà splendidi effetti di *morphing*, luci d'atmosfera e raffinate ombreggiature.

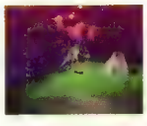
The Unholy War

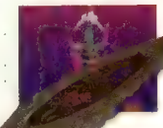




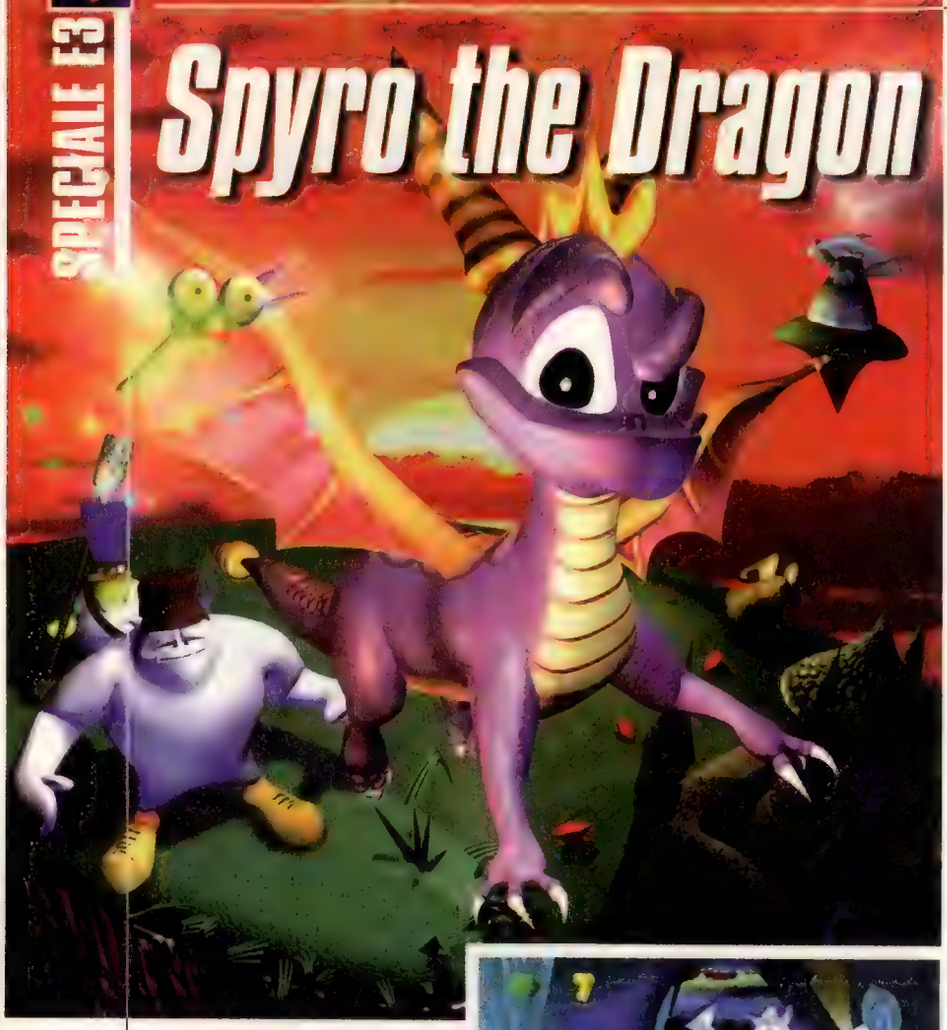
GENERE: ACTION STRATEGY
USCITA PREVISTA: FINE '98

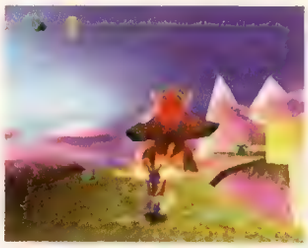
A metà strada fra uno strategico e un *action game*, *The Unholy War* è il nuovo progetto di Paul Reiche, designer di talento, creatore di *Archon* e *Star Control* nonché di *The Horde* e la serie *Pandemonium*.
Non a caso *The Unholy War* unisce i combattimenti uno contro uno di *Archon*, le strategie in tempo reale di *The Horde* e la splendida cosmesi di *Pandemonium*, in un unico prodotto fusione di più generi.
La storia ha luogo su un pianeta lontano, annichilito dalla guerra fra la mistica e pacifica popolazione degli Arcani ed la tribù dei temibili predatori meccanizzati Teknos. Ormai alle soglie dell'estinzione, entrambe le razze decidono di concedersi una tregua a tempo indeterminato. Dopo un lungo periodo di pace, due fratelli gemelli, nati dall'unione fra un teknos e un arcano (disgustoso, eh?), riaccendono i vecchi dissapori dando nuovamente inizio alle ostilità. Il giocatore potrà schierarsi con una delle due fazioni e comandarne le truppe, acquisire risorse o lanciare attacchi a lunga distanza attraverso una mappa tattica. In occasione dei singoli combattimenti, *The Unholy Wars* cambia aspetto e si trasforma in un vero e proprio *arcade* dove il giocatore assume il controllo diretto della propria unità. La campagna bellica si svolge attraverso diverse missioni *object-oriented* condotte su varie tipologie di terreni (foresta, deserto, mare) o addirittura nei pressi di un vulcano con tanto di colate laviche, pioggia di lapilli e geyser. E' inoltre prevista una modalità per il gioco a due: ogni giocatore comanderà una squadra di nove creature in una reinterpretazione in chiave bellica del gioco della bandierina.

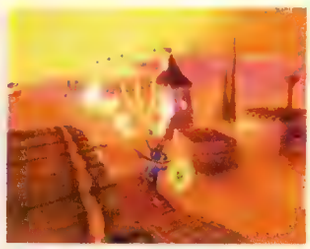




Spyro the Dragon



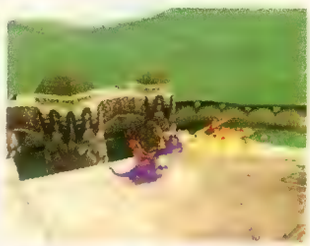


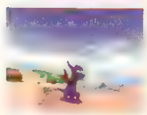


Dopo l'indiscutibile successo della serie *Crash Bandicoot*, Mark Cerney (produttore del *platform* di Naughty Dog) ritorna al tavolo di lavoro assecondando il trend nintendiano, inaugurato da *Mario 64*, con un nuovo *platform*: *Spyro The Dragon*. Dopo una lunga serie di voci e indiscrezioni, SCEA ha presentato ufficialmente la sua interpretazione del *platform* 3D ai giornalisti ammassati nello stand Sony al recente *E3*.

Sebbene non abbia sorpreso in termini di originalità, *Spyro The Dragon*, sviluppato da Insomniac Games (già autori di *Disruptor*), promette un accattivante binomio di esplorazione e azione. Spyro dovrà visitare i 36 livelli di gioco (raggruppati in sei mondi) alla ricerca delle 120 statue di cristallo in cui il perfido Gnorc ha tramutato i suoi parenti (famiglia numerosa, eh?). Sony fa notare che il recupero totale dei cristalli non sarà indispensabile per completare il gioco (esattamente come in *Mario 64*), ma utenti particolarmente esigenti vi troveranno forti incentivi alla rigiocabilità. Durante l'avventura, diversi personaggi secondari offriranno indizi e *power-up*. Tra questi l'abilità, offerta dall'elfo, di rallentare il tempo o l'invincibilità momentanea omaggio dell'armadillo. Nonostante la giovane età, Spyro è tutt'altro che indifeso: il piccolo draghetto viola può infatti arrostire i propri avversari col proprio alito infuocato o saltarci sopra alla maniera di Mario. Non solo. Buona parte della giocabilità di ***Spyro The Dragon*** è costruita attorno al suo paio d'alette. In pieno periodo adolescenziale, Spyro monta un sistema di volo ancora in fase di sviluppo e potrà pertanto sfruttarlo per brevi tratti. Sony spera in questo modo di offrire esperienze ludiche analoghe al capolavoro di Miyamoto (avete presente il cappellino alato?). Una piccola libellula seguirà Spyro in ogni frangente di gioco, assolvendo alla funzione di indicatore energetico, passando all'occorrenza attraverso diverse colorazioni e denunciando un calo di vivacità sempre maggiore.

L'*engine* grafico promette scenografie estremamente complesse ricche di dislivelli appositamente pensati per stressare le abilità di Spyro, mentre effetti di luce d un abbondante impiego del *gouraud shading* doneranno all'esperienza ludica il giusto *look* fiabesco. Inutile precisare che il *frame rate* sarà all'altezza degli standard attuali. Il nuovo controller analogico *Dual Shock* verrà adeguatamente sfruttato onde esaltare la totale libertà di movimento offerta in ***Spyro The Dragon***, mentre il *feedback* trasmetterà al giocatore ogni sollecitazione subita dal protagonista elettronico. Infine, Carlos Alazraqui, la voce del chihuahua di Taco Bell's, darà vita al draghetto attraverso numerose frasi e vocalizzi.





Titolo : **Spyro the Dragon**
Casa : **SCEA**
Uscita : **Settembre**
N° Giocatori: **1**
Genere : **Platform**

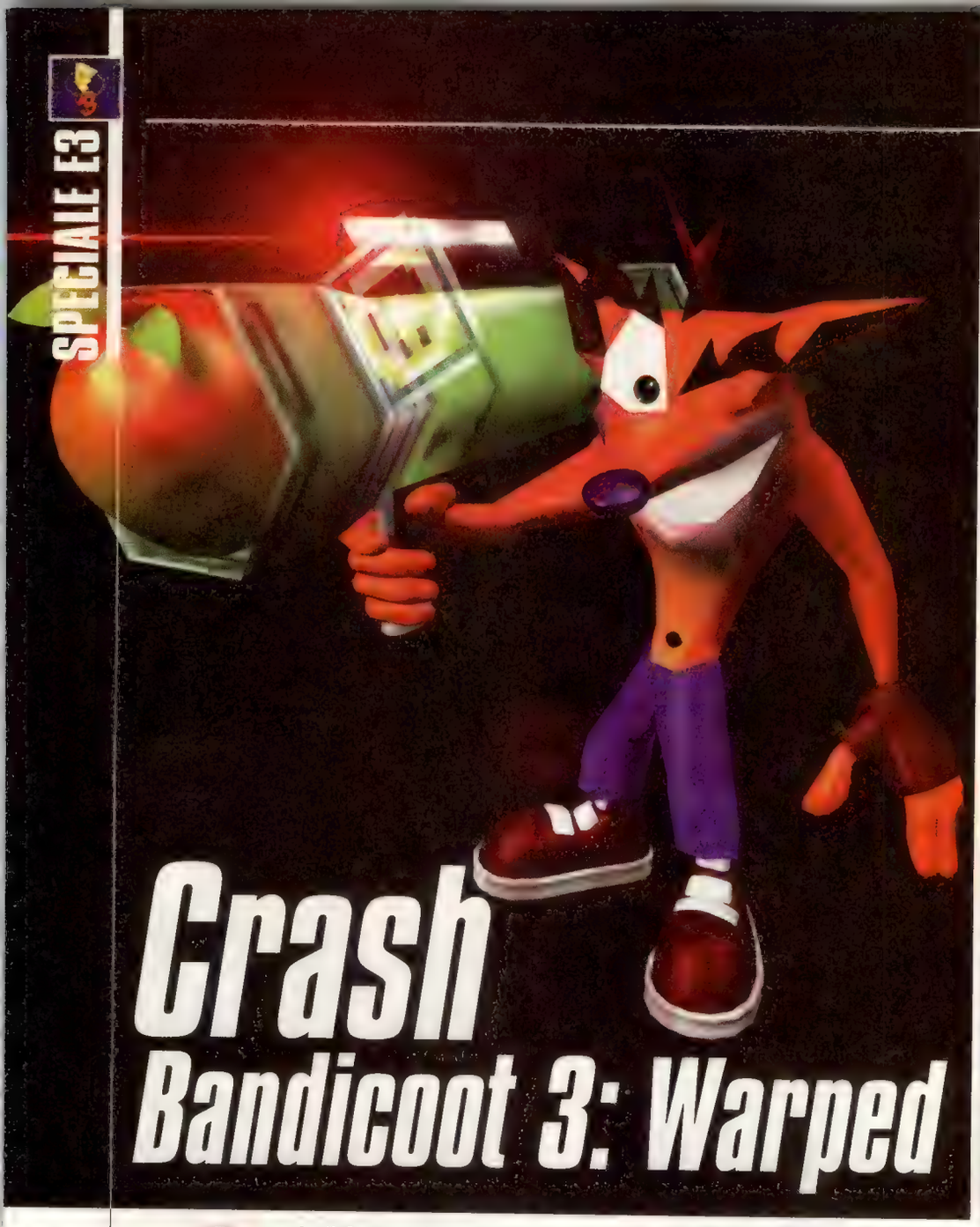
BG GAMES

DISTRIBUZIONE VIDEOGAMES

Tutti i marchi appartengono ai legittimi proprietari

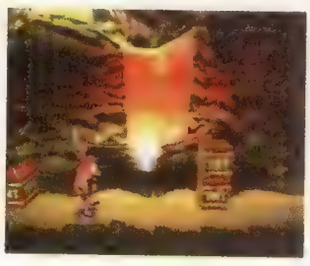
Richiedi il LISTINO RIVENDITORE !

BG GAMES
DISTRIBUZIONE
Via Palazzolo, 23/F - 24122 Bergamo
Tel. 035/226732 - Fax 035/4178525 - E-mail:bggames@tin.it



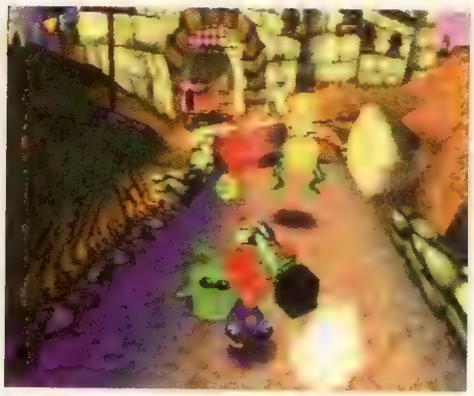
Crash Bandicoot 3: Warped

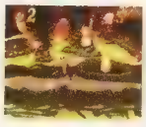
La serie di *Crash Bandicoot* ha convinto il pubblico. Le vendite schizzano puntualmente alle stelle. Sony rotola felice sugli utili ricavati dal *game* di Naughty Dog, mentre la sua mascotte non ufficiale passeggia per gli stand dell'*E3* ostentando leziosa simpatia. Sony come Nintendo: un marchio, un gioco, un mito. E Crash si prepara al consueto appuntamento natalizio: il terzo. Anno nuovo, *Crash* nuovo? Più o meno..

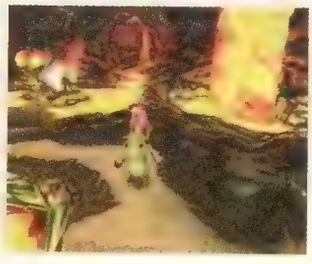


Titolo : CRASH BANDICOOT 3: W.
Casa : SCEA
Uscita : DICEMBRE
N° Giocatori : 1
Genere : PLATFORM

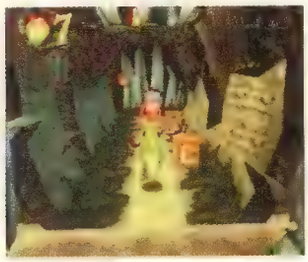
Crash Bandicoot 3 si preannuncia *"bigger and better"*. Dopo essere stato sconfitto per ben due volte, il Dr. Cortex decide di estirpare il problema Crash alla radice: viaggiando indietro nel tempo, nel periodo pre-Crash (nel 1995?) spera di reimpostare la storia a modo suo. Crash dovrà pertanto seguire il malvagio scienziato nel suo peregrinaggio temporale, visitando diversi periodi e ambientazioni tra cui la Cina feudale, l'era giurassica e le terre sommerse di Atlantide (il che lascia intendere nuove abilità nuotatorie).
I livelli saranno collegati fra loro alla maniera di *Crash 2*, pertanto un'unica sala darà l'accesso ai vari scenari di gioco. Ognuno di essi offrirà approcci ludici diversi in virtù delle numerose inquadrature previste. Il giocatore potrà infatti comandare Crash in *stage* con prospettiva laterale, frontale e posteriore, ma il passaggio fra le tre modalità non avverrà fra un livello e l'altro, ma nel corso dei medesimi. Sony promette frequenti biforcazioni e passaggi alternativi ben più estesi del precedente episodio, abilità nuove come il doppio salto, la scivolata e la possibilità di nascondersi sottoterra per rispuntare a pericolo scongiurato, nuove armi come il bazooka caricato a mele e nuovi *gadget* come le scarpette velocizzanti. Lo *spin attack* è stato potenziato, pertanto, premendo due volte il tasto relativo, Crash potrà compiere furiosi attacchi a tutto schermo decimando ogni essere virtuale nei paraggi. E ancora. L'impulso creativo di Sony non ha tregua e premia *Crash 3* con l'inedita facoltà di cavalcare un cucciolo di T-Rex. Oltre al piccolo dinosauro, scooter sottomarini e baby tigri fungeranno da mezzi di trasporto occasionali ognuno dotato delle proprie caratteristiche peculiari e collocato entro le rispettive ere geolodiche (il T-Rex in quella giurassica, il sottomarino in quella atlanti-

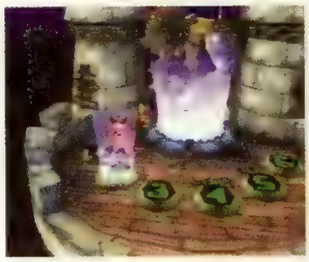


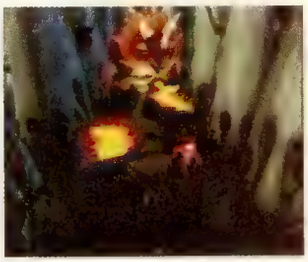




NEI LIVELLI AD AMBIENTAZIONE GIURASSICA IL NOSTRO EROE DOVRÀ VEDERSELA CON NUMEROSI DINOSAURI LEGGERMENTE ALTERATI...







dea e così via). In alcuni frangenti di gioco sarà inoltre possibile comandare direttamente Coco, sorella di Crash presentata per la prima volta in *Crash 2*.
Una delle caratteristiche più apprezzate di *Crash Bandicoot* è la possibilità di raccogliere gemme per accedere ad aree bonus. In *Crash 3* i preziosi sono stati sostituiti dalle reliquie disseminate per le varie zone temporali. Recuperando l'intera collezione durante il *Time Attack Mode*, si guadagnerà l'accesso ad un livello segreto.
Crash Bandicoot 3 presenta quindi diverse migliorie e implementazioni, ma Naughty Dog ha voluto superare se stessa migliorando anche il sistema di controllo. Diversi *bug* sono stati eliminati al fine di rendere l'esperienza ludica meno frustrante. Particolari ombreggiature permetteranno di percepire meglio le distanze fra le pedane, scongiurando i lanci suicidi nel vuoto digitale.
Dal punto di vista prettamente estetico *Crash Bandicoot 3* ribadisce il talento degli sviluppatori nello spremere al massimo l'*hardware* di PlayStation. *Texture* rifinite fin nei minimi dettagli, impreziosite da affascinanti giochi di luci e ombre donano all'esperienza ludica un look fumettoso estremamente accattivante. Crash stesso appare più solido e "tangibile". Lo scorrere dei livelli, fluido e veloce, assicura un'azione senza tregua.
Il campionamento sonoro prevede nuovi vocalizzi per Crash e per i personaggi che incontrerà nel corso dell'avventura. Diverse scene d'intermezzo, disegnate in tempo reale, istruiranno il giocatore sull'evoluzione della trama che si preannuncia più intrigante del prevedibile. Inutile dire che i boss finali saranno massicci all'ennesima potenza.
E per concludere, un'ultima notizia trapelata in redazione: pare che Sony sia già al lavoro su *Crash Bandicoot 4*, ma non sarà Naughty Dog a realizzarlo (il contratto stipulato con Sony prevedeva solo lo sviluppo dei primi tre episodi). Il quarto appuntamento con la serie prevede infatti una totale reimpostazione della meccanica di gioco. Il nostro eroe potrà muoversi liberamente entro l'area di gioco alla maniera di *Mario 64*. Sebbene non sia stata annunciata la data di commercializzazione, non è difficile vedere nel Natale del 1999 la cornice ideale per il lancio.

MITICO IL BAZOOKA SPARAMELE...

DRAGON GAME

di Vicini Cristian, via Grigna n°10 Canzo 22035 (CO)

TEL/FAX :031/684085 *NUOVA APERTURA*

VENDITA PER CORRISPONDENZA

APERTI TUTTO AGOSTO

PLAYSTATION :
Playstation pal L319.000
Playstation + value pack L.339.000

ACCESSORI:

Pad:	
Analog.vibrante	L.65.000
Control atomic	L.35.000
Control xtreme	L.29.000
Playstick atomic	L.19.000
Action replay	L.65.000
Cavo link 2player	L.20.000
Prolunga joypad	L.15.000
Cavo scart rgb	L.20.000
Memory card 1 MB	29.000
Memory card 8 MB	49.000
Mobiletto x consol	L.69.000
Modulat. RF pal	L.34.900
Movie card video cd	DISP.
Pistola NAKI	L.65.000
Puntatore laser	L.35.000
Glove(guanto)	L.189.000
Volante univ	L.199.000
Volante+pedali	L.139.000

GIOCHI:

Alundra PAL	L.99.000
Breth fo fire 3	L.129.000
Bloody roar hbd	L.99.000
Bomba 98	L.99.000
Bomber man	L.89.000
Bomberman wars	DISP.
Broken sword 2	L.99.000
Bug rider	L.129.000
Bushido blade	L.99.000
Bushido blade 2	L.139.000
Bust a move 3	L.75.000
Cardinal synd.	L.99.000
Carnage hearts	L.85.000
Colony wars	L.75.000
Courier crisis	L.89.000
Crash bandicoot	L.79.000
Dead or alive	L.99.000
Diablo	L.99.000
Discworld 2	L.99.000
Duke nukem	L.109.000
Drag. ball z legend	DISP.
Einhander	L.119.000
Elem. gear bolt	L.135.000
Evangelion	L.149.000
Fifa world cup 98	L.89.000
Fighting force	L.95.000
Final fantasy 7	L.109.000
Formula 1 '97	L.109.000
Forsaken	L.109.000
G-darius	L.139.000
G-police	L.75.000
Gran turismo	L.99.000
Gundam b.master 2	DISP.
Ghost in the shell	149.000
Gex 2	L.99.000
I.I.S. pro	L.59.000
King of fighter '97	L.135.000
Klonoa	L.99.000
Lucky luke	L.95.000
Lunar s.s. story	L.149.000
Master of t. :s.w.	L.105.000
Metal gear solid	PRENOT.
Marvel super heroes	L.99.000
Metal slug	DISP.
Mortal kombat mith.	L.99.000
Nascar racing	L.99.000
New s. robot war 5	TEL.
NBA live 98	L.99.000
NBA pro 98	L.109.000
NFL Madden 98	L.99.000
NHL 98 hockey	L.89.000
Need for speed 3	L.119.000
ONE	L.89.000
Over blood	TEL.
Pandemonium 2	L.75.000
Parasite eve	DISP.
Pocket fighters	DISP.
Penny r (choro q 2)	L.95.000
Point blank	L.85.000
Power soccer 2	L.99.000
Pitfall 3D	L.109.000
PGA tour golf 98	L.109.000
Premier manager 98	L.105.000
Puzzle bubble 3DX	TEL.
Raystorm	L.85.000
Rebel assoult 2	L.95.000
Real robot final attack	DISP.
Riven	L.119.000
Ranma 1/2	DISP.
Red asphalt	TEL.
Rock'n'roll racing	L.99.000
Snow breaK extreme	L.89.000
Street fighter coll.	L.99.000
Saga frontier	L.109.000
Sailor moon	TEL.
S.fighter ex	L.99.000
Slayer royal	TEL.
Spawn	L.115.000
Samurai spirit 1-2	L149.000
Tekken 3	L.119.000
Test drive 4	L.99.000
The last report	L.99.000
Time crisis	L.89.000
Thunder force 5	DISP.
Tomb raider 2	L.109.000
Winning eleven 3	DISP.
V-rally	L.89.000
Z-gundam	TEL:
Wlild arms	L.129.000

Telefonare per titoli non in LISTINO!!!!
Numerosi titoli PLATINIUM.....
SI EFFETTUANO MODIFICHE E/J/USA
MODELLINI IN RESINA
POSTER - CD MUSICALI

ATLANTIDE

In omaggio il portachiavi PSX in ogni spedizione!

...da noi la PlayStation è sempre disponibile!

PlayStation **SONY VIP POINT** PlayStation

TUTTI I MARCHI SONO I LEGITTIMI PROPRIETARI

SERRAGNO (MI)

ANIMATION

NEON GENES. EVANGELION (JAP)	159
NOEL LA NEIGE (JAP)	159
TOKIMEKI MEMORIAL 2 (JAP)	159

ARCADE

ARKANOID RETURNS (JAP)	119
BOMBERMAN WARS (JAP)	159
BOMBERMAN WORLD (JAP)	149
BUBBLE BOBBLE	99
BUST-A-MOVE DANCE & R (JAP)	159
CAESAR'S PALACE	99
CAESAR'S PALACE (USA)	99
CRYPT KILLER	99
CRYPT KILLER (USA)	79
LETHAL ENFORCERS	99
LETHAL ENFORCERS (USA)	79
LODE RUNNER (USA)	129
MAXIMUM FORCE	99
PARAPPA THE RAPPER	79
POINT BLANK	79
ROBOTRON-X	49
ROBOTRON-X (USA)	49
SPACE INVADERS (JAP)	99
SPICE WORLD	49
SUPER PANG COLLECT.	99
TIMESHOCK!	99
WORMS (PLATINUM)	49

AVVENTURA

ARK OF TIME	79
BROKEN SWORD 2 (FRA)	79
BROKEN SWORD 2 (ITA)	99
CASPER	79
CLOCK TOWER	99
DISCWORLD 2 (ITA)	99
DISCWORLD 2 (USA)	79
KOWLOON'S GATE (JAP)	159
LAST REPORT (ITA)	99
OVERBLOOD	79
PARASITE EVE (JAP)	159
[illegible] ASSASSIN	99
[illegible]	119
TAIL CONCERTO (JAP)	159
THE NOTE	79
VERSAILLES (ITA)	99

AZIONE

ALIEN TRILOGY (PLATINUM)	49
ARMORED CORE	99
BATMAN & ROBIN (ITA)	99
BEAST WARS TRANSFORMERS	99
BELTROGGER 9 (JAP)	99
BLAST CHAMBER	49
BLAST CHAMBER (USA)	49
BRAHMA FORCE (USA)	79
CARDINAL SYN	99
CASTLEVANIA	99
CRITICAL DEPTH	99
CRITICAL DEPTH (USA)	79
CRUSADER NO REMORSE	79
CYBER SLED (USA)	49
CYBERIA	49
DEATHTRAP DUNGEON	99
DEATHTRAP DUNGEON (USA)	99
DEFCON 5 (USA)	49
DESCENT	49
DESCENT (USA)	49
DESCENT 2	79
DIE HARD TRILOGY (PLATINUM)	49
DISRUPTOR	49
DOOM (PLATINUM)	49
DUKE NUKEM 3D	99
ELEMENTAL GEARBOLT (JAP)	159
ENIGMA (JAP)	159
EXCALIBUR (ITA)	79
FADE TO BLACK (PLATINUM)	49
FANTASTIC FOUR	79
FANTASTIC FOUR (USA)	79
FINAL DOOM (PLATINUM)	49
FORSAKEN	99
FRONT MISSION 2 (JAP)	99
GHOST HEAD (JAP)	159
GHOST IN THE SHELL (JAP)	119
GRID RUN	49
GUNDAM 0079 (JAP)	119
HEXEN	99
IMPACT RACING (USA)	49
IRON MAN X/O (USA)	49
JUDGE DREDD	99
LOADED (PLATINUM)	49
LOST WORLD (ITA)	99
MDK	79
MECH WARRIOR 2	79
MECH WARRIOR 2 (USA)	79
MEN IN BLACK (ITA)	99
NANOTEK WARRIORS	79
NEW SD GUNDAM GENGOKU (JAP)	99
NIGHTMARE CREATURES	99
NIGHTMARE CREATURES (USA)	99
NUCLEAR STRIKE	99
ODDWORLD ABE'S ODDYSEE (ITA)	99
ONE	99
PAX CORPUS	99
PERFECT WEAPON	49
PITBALL	49
PITFALL 3D	99
PITFALL 3D (USA)	99
PO'ED	49
PROJECT OVERKILL (USA)	79
RAMPAGE WORLD TOUR (USA)	99
REBOOT	99
REBOOT (USA)	99
RE-LOADED	49
RESIDENT EVIL DIRECTOR'S CUT	79
RESIDENT EVIL 2 (ITA)	119
RESIDENT EVIL 2 (USA)	119
SHADOW MASTER	99
SKELETON WARRIORS	49
SOVIET STRIKE (PLATINUM)	49
SOVIET STRIKE (USA)	49
SPAWN	79
SPAWN (USA)	79
SPIDER (USA)	49
STEEL HARBINGER	79
SYNDICATE WARS (ITA)	79
TENCHU (JAP)	159
TEVAL	99
TENKA (USA)	79
TIME BOKEN (JAP)	119
TIME BOKEN 2 (JAP)	159
TOMB RAIDER (PLATINUM)	59
TOMB RAIDER 2 (FRA)	99
TOMB RAIDER 2 (ITA)	109
TOMB RAIDER 2 (USA)	99
TREASURES OF THE DEEP	99
TUNNEL B1	49
XENOGEARS (JAP)	159

COMPILATION

ATARI GREATEST HITS (USA)	
ATARI GREATEST HITS 2	
NAMCO MUSEUM VOL.1	
NAMCO MUSEUM VOL 2 (USA)	
NAMCO MUSEUM VOL 5	
NAMCO MUSEUM VOL 5 (USA)	
STREET FIGHTER COLLECTION	
STREET FIGHTER COLLEC.	

GUIDA

ANDRETTI RACING (USA)	79
BALL BLAZER 3D (USA)	79
CHORO Q-2 (JAP)	99
CHORO Q-3 (JAP)	159
COLIN MCRAE RALLY	99
COURIER CRISIS	99
CYBER SPEED	49
CYBER SPEED (USA)	49
DESTRUCTION DERBY 2 (PLAT.)	49
EXPLOSIVE RACING	
FELONY 11-79	
FORMULA 1 (PLATINUM)	
FORMULA 1 '97 (ITA)	
FORMULA ARTS (JAP)	
GRAN TURISMO (ITA)	
GRAN TURISMO (JAP)	
GRAN TURISMO (USA)	
GRAND THEFT AUTO	
GRAND TOUR RACING (USA)	
HARDBIKE (JAP)	
INDY 500	
JET MOTO 2 (USA)	
MICROMACHINES	
MIDNIGHT RUN	
MOTO RACER	
MOTOR MASH	
MOTORHEAD	
NASCAR 98	
NASCAR 98 (USA)	79
NEED FOR SPEED	79
NEED FOR SPEED 3	99
NEED FOR SPEED 3 RALLY (USA)	99
NEWMAN-HAAS RACING	99
OFF-WORLD INTERCEPTOR (USA)	49
PEAK PERFORMANCE	79
PEAK PERFORMANCE (USA)	79
PORSCHE CHALLENGE (PLAT.)	49
POWERBOAT RACING	49
RAGE RACER	99
RALLY CROSS (USA)	79
RAPID RACER	99
RED ASPHALT (USA)	129
RIDGE RACER REVOLUTION (PL.)	99
ROAD RASH (PLATINUM)	49
ROAD RASH 3D	79
ROAD RASH 3D (USA)	99
ROCK'N'ROLL RACING 2	79
SAN FRANCISCO RUSH (USA)	129
SPEED KING (JAP)	79
SPEED RACER (USA)	99
STREET RACER (USA)	49
SUPER MOTOCROSS 98	79
SUPER MOTOCROSS 98 (USA)	99
SUPERSONIC RACERS	59
TEST DRIVE 4 (ITA)	99
TEST DRIVE 4 (USA)	99
TEST DRIVE OFF-ROAD (USA)	79
THUNDER TRACK RALLY (USA)	79
TOCA TOURING CAR	99
TOMMY MAKINEN RALLY (ITA)	99
VIGILANTE 8	99
VIGILANTE 8 (USA)	99
V-RALLY	99
WIPEOUT (PLATINUM)	49
WIPEOUT 2097 (PLATINUM)	49

MANAGERIALE

KICK OFF WORLD MANAGER (ITA)	99
PREMIER MANAGER 98 (ITA)	99

PICCHIADURO

BIO [illegible]	99
BLOODY [illegible]	99
BUSHIDO [illegible]	99
BUSHIDO BLADE 2 (JAP)	159
CRITICAL BLOW (JAP)	159
CRITICOM	49
CYBERBOTS (JAP)	149
DARKSTALKERS	79
DEAD OR ALIVE	99
DEAD OR ALIVE	99
DEAD OR ALIVE TO [illegible]	99
DRAGON BALL Z LEGEND (JAP)	99
DRAGON BALL Z FINAL BOUT	99
DRAGON BALL Z FINAL BT (JAP)	99
DRAGON BALL Z FINAL BT (USA)	99
DYNASTY WARRIORS (USA)	79
FATAL FURY REAL BOUT	79
FIGHTING FORCE	79
GUNDAM BATTLE MASTER (JAP)	99
GUNDAM BATTLE MASTER 2 (JAP)	159
HEAVEN'S GATE	99
IRON & BLOOD	49
IRON & BLOOD (USA)	49
KING OF FIGHTERS '97 (JAP)	159
MASTERS FIGHTER (JAP)	159
MASTERS OF TERAS KASI	99
MASTERS OF TERAS KASI (USA)	79
MORTAL KOMBAT 4	99
MORTAL KOMBAT TRILOGY	79
PSYCHIC FORCE	99
RISE 2 RESURRECTION	49
POSSPIT	49
POSSPIT (USA)	49
SAMURAI SHOWDOWN 3	79
SAMURAI SHOWDOWN 4 (JAP)	159
SANGOKUSOU (JAP)	49
SOUL BLADE	99
STAR GLADIATOR (USA)	79
STREET FIGHTER EX PLUS	99
SUIKODEN MYTHOLOGIES	99
TEKKEN (PLATINUM)	49
TEKKEN 2 (PLATINUM)	49
TEKKEN 3 (JAP)	99
TEKKEN 3 (USA)	129
TOSHINDEN (PLATINUM)	49
TOSHINDEN 3 (JAP)	79
TOSHINDEN 3 (USA)	79
VS.	99
WARGODS	99
XMEN VS. STREET FIGHTER (JAP)	159
XMEN: CHILDREN OF ATOM	99
XMEN: CHILDREN OF ATOM (USA)	99
ZERO DIVIDE 2 (JAP)	159

PLATFORM

AGENT ARMSTRONG	99
BLASTO (USA)	129
CRASH BANDICOOT (PLATINUM)	49
CRASH BANDICOOT 2	99
CROC	99
EARTHWORM JIM 3	79
FROGGER	99
FROGGER (USA)	79
GEX 3D ENTER THE GECKO	99
HERC'S ADVENTURE (ITA)	99
HERCULES (ITA)	99
IZNOGOUD (ITA)	99
JERSEY DEVIL	99
JOHNNY BAZOOKATONE	79
JUMPING FLASH 2	79
KLAYMEN - KLAYMEN (JAP)	99
KLONOA	99
KLONOA (USA)	99
KULA WORLD	99
LOMAX	99
LUCKY LUKE	99
MIRACLE JUMPERS (JAP)	159
MONSTER RANCHER (USA)	129
OLLIEBOARD!	99
PANDEMONIUM (PLATINUM)	49
PANDEMONIUM 2	99
PANDEMONIUM 2 (USA)	99
POY POY	99
PUNKY SKUNK (USA)	129
RASCAL	99
RAYMAN (PLATINUM)	99
ROSCO MCQUEEN	99
SHIPWRECKERS! (USA)	79
SKULLMONKEYS	99
SKULLMONKEYS (USA)	79
TRASH IT!	99
WHIZZ	99

PUZZLE

BUST-A-MOVE 2 (PLATINUM)	49
BUST-A-MOVE 3 DX	79
SUPER PUZZLE FIGHTER 2	79
TECMO STACKERS (USA)	129
TETRIS PLUS	99

SIMULAZIONE

ACE COMBAT 2	99
AIR COMBAT (PLATINUM)	49
AIR RACE	79
BLACK DAWN	79
BLACK DAWN (USA)	
BRAVO AIR RACE (USA)	
BROKEN HELIX (USA)	79
GO! GO! TRAIN (JAP)	159
REBEL ASSAULT 2 (ITA)	99
SIMCITY 2000	79
STEEL REIGN	79
STEEL REIGN (USA)	79
THEME HOSPITAL	99
THUNDERHAWK 2 (PLATINUM)	49
TIGERSHARK	99
TIGERSHARK (USA)	79
TRANSPORT TYCOON	99
WING COMMANDER 4	99
WING COMMANDER 4 (USA)	79
WING OVER	99
X-COM (USA)	49
ZERO PILOT (JAP)	159

SPARATUTTO

DARKLIGHT CONFLICT	49
EINHANDER (JAP)	119
EINHANDER (USA)	129
G-DARIUS (JAP)	159
IMAGE FIGHT + XMULTIPLY (JAP)	159
MACROSS VF-X (JAP)	119
MEGA MAN X5	79
PARODIUS DELUXE PACK (JAP)	119
RAYSTORM	79
R-TYPES (JAP)	159
SALAMANDER DELUXE PCK (JAP)	159
SHOCKWAVE ASSAULT (USA)	49
SLAM SCAPE (USA)	49
STARWINDER	79
THUNDERFORCE 5 (JAP)	159
VIEW POINT	49
X-2	49
X-2 (JAP)	49
XEVIOUS 3D/G+ (JAP)	79
XEVIOUS 3D/G+ (USA)	79

SPORTIVI

ACTUA ICE HOCKEY	99
ACTUA SOCCER (PLATINUM)	49
ACTUA SOCCER 2	99
ACTUA SOCCER CLUB EDITION	59
ADIDAS POWER SOCCER (PLAT.)	49
ADIDAS POWER SOCCER 2	99
ADIDAS POWER SOCCER 98	99
BATTLE SPORT	79
BIG BASS PRO CHAMPION (USA)	139
BOMBA 98 (ITA)	99
BOTTOM OF THE 9TH (USA)	79
CHILL	99
COOLBOARDERS 2	99
DEAD BALL ZONE	99
DODGEM ARENA	99
EVERYBODY'S GOLF	79
EXTREME SNOW BREAK	99
FIFA 96 (PLATINUM)	49
FIFA 98 (ITA)	99
FINAL ROUND BOXING (JAP)	159
FINAL ROUND GOLF (USA)	49
HOT SHOTS GOLF (USA)	129
INT'L TRACK & FIELD (PLATINUM)	59
ISS PRO (PLATINUM)	59
KONAMI OPEN GOLF	49
MADDEN 97 (USA)	49
MADDEN 98	99
MLB 99 (USA)	129
NAGANO	99
NAMCO TENNIS SMASH COURT	99
NBA FASTBREAK 98	99
NBA HANGTIME	99
NBA IN THE ZONE	59
NBA LIVE 97	79
NBA PRO 98	99
NBA SHOOTOUT 98 (USA)	79
NCAA GAME BREAKER (USA)	79
NFL FULL CONTACT (USA)	79
NHL 97	79
NHL 98	99
NHL BREAKAWAY 98	99
NHL FACE OFF 97	79
NHL FACE OFF 97 (USA)	49
NHL FACE OFF 98	79
NHL OPEN ICE CHALLENGE (USA)	79
NHL POWERPLAY	99
NHL POWERPLAY (USA)	79
PGA TOUR 97 (USA)	49
PGA TOUR 98	99
PGA TOUR 98 (USA)	99
SIDE POCKET 3 (JAP)	159
SNOW RACER 98	99
SPACE JAM	79
SUPER MATCH SOCCER	99
TECMO SUPER BOWL (USA)	129
TOTAL NBA 98	79
TRIPLE PLAY 99 (USA)	129
V-BALL	99
VIRTUAL POOL	79
VR BASEBALL 99 (USA)	129
WAYNE GRETZKY HOCKEY 98	99
WCW VS. NITRO	99
WCW VS. NITRO (USA)	99
WCW VS. THE WORLD	99
WINNING ELEVEN 3 W.C. (JAP)	159
WORLD CUP 98 (ITA)	99
WORLD LEAGUE BASKETBALL	99
WORLD LEAGUE SOCCER 98	99

STRATEGIA

ALUNDRA (ITA)	99
AZURE DREAMS	99
BATTLESTATIONS	99
BATTLESTATIONS	79
BREATH OF FIRE 3 (USA)	129
CARNAGE HEART	79
CHOCOBO'S DUNGEON (JAP)	159
DARK OMEN	99
DIABLO	99
FINAL FANTASY 5 (JAP)	159
FINAL FANTASY 7	99
FINAL FANTASY TACTICS (JAP)	99
FINAL FANTASY TACTICS (USA)	129
GINGA HERO LEGEND (JAP)	159
GUNDAM G CENTURY (JAP)	119
KING'S FIELD	79
LUNAR SILVER STAR STORY (JAP)	159
MAGIC THE GATHERING	99
MAGIC THE GATHERING (USA)	79
MASS DESTRUCTION (USA)	99
MONOPOLY (USA)	129
OGRE BATTLE (USA)	149
RISK (USA)	129
SAGA FRONTIER (USA)	129
SAMURAI SHOWDOWN RPG (JAP)	159
SOLDENERSCHILD-S (JAP)	
TACTICS OGRE	
ULTRA	
VANDA	
WARC	
WAR	

ACCESSORI

[illegible]	
[illegible]	
[illegible] JOY+MEMORY	
[illegible]	
[illegible]	
[illegible] SCART	
[illegible]	
[illegible] DELUXE	
[illegible] SONY	99
[illegible]	49
[illegible] GYPAD SATURN	29
[illegible] X	69
[illegible] HYPER	29
[illegible]	39
[illegible]	39
[illegible] COLOR	49
[illegible]	79
[illegible] COLOR	49
[illegible]	49
[illegible] COLOR	49
[illegible] ANALOG	69
[illegible] DUAL SHOCK	79
[illegible] PROPAD	29
[illegible]	79
[illegible] ARCADE REX BATTLE	99
[illegible] ARCADE	89
[illegible] FIGHTING	89
[illegible]	19
[illegible] SONY	19
[illegible] SONY COLOR	39
[illegible]	79
[illegible]	99
[illegible]	149
[illegible]	149
[illegible]	79
[illegible]	19
[illegible]	39

SOLO SOFTWARE ORIGINALE

PREZZI x 1.000 LIRE IVA INCLUSA VALIDI SINO AL PUBBLICAMENTO SUCCESSIVO

OddWorld: Abe's Exoddus

Sebbene simile nell'aspetto a un vecchio classico come *Flashback* di Delphine, *Abe's Oddysee* è riuscito a imporsi in virtù unicamente del proprio *concept* innovativo. L'idea di realizzare un *platform-adventure* interamente imperniato sulle abilità comunicative del protagonista è stata premiata dalla critica e dal pubblico. Grazie al successo riscosso, il team Oddworld Inhabitants ha avuto l'occasione per perfezionare la meccanica di gioco, migliorare l'aspetto estetico e riproporre il seguito di uno dei giochi più originali del 1997.

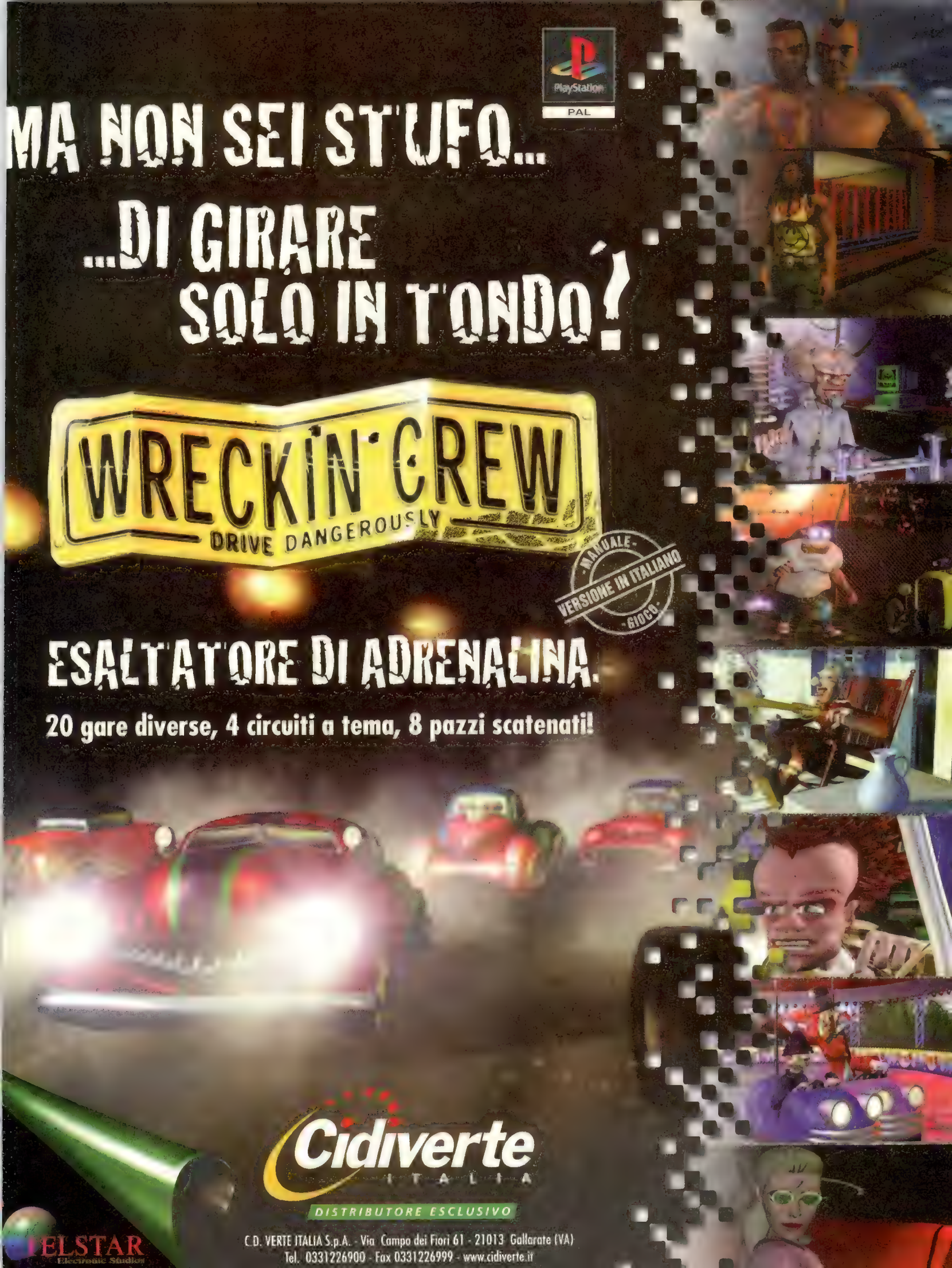
In *Oddworld: Abe's Exoddus* Abe scopre con orrore d'aver un altro predatore alitante sul collo della sua razza. I Glukkons godevano da tempo del gustoso intruglio ricavato dalle ossa dei Mudokon: il SoulStorm Brew. Con la distruzione di RuptureFarms, Abe ha distrutto anche la fonte di approvvigionamento della bevanda maleodorante di cui i Glukkons non possono fare a meno.

Abe's Exoddus riconferma l'impostazione "pacifica" del *modus operandi* introdotto nel *prequel*, estendendo però il dizionario di Abe con espressioni e vocaboli inediti.
Abe sarà pertanto in grado di eseguire nuovi comandi come *"sorry"*, *"stop it"* e *"all of ya"* (tutti voi): quest'ultimo in particolare suggerisce la possibilità di comunicare con più personaggi contemporaneamente. Abe potrà comandare a distanza tutte le creature che popolano il suo mondo virtuale, dai Glukkons agli Scrabs, dai Paramites ai Flying Slings. Oltre a queste, nuove creature attenderanno Abe nel corso dell'avventura: i Fleetch, ad esempio, sono gli animali domestici dei Glukkons. Docili cuccioli, tendono a divenire aggressivi col passare degli anni, pertanto vengono presi dai loro padroni e scaricati nelle fogne. Fogne attraverso cui Abe conoscerà nuovi stati di terrore. Golosi degli escrementi dei Fleetch, gli Slurg sono assimilabili alle più comuni pantegane in termini di comportamento e puzza.
L'intelligenza artificiale è l'aspetto maggiormente perfezionato rispetto al *prequel*. In particolare i Mudokon vivranno in un preciso stato emotivo rivelato dal colore della pelle. Il giocatore dovrà pertanto consolare gli amici depressi onde impedirne il suicidio per auto-schiaffeggiamento o diffidare da taluni dal carattere schizofrenico.
Fra le nuove mosse performabili va sottolineata la possibilità di rendersi invisibili, onde sgattaiolare fra quei nemici dall'olfatto non troppo sensibile. Unite l'invisibilità alla possibilità di menar pesanti ceffoni e non è difficile immaginarsi momenti di grassa ilarità.
Infine, pur mancando precisi riferimenti al numero di livelli previsti per ***Abe's Exoddus*** è noto che molti di essi vanteranno biforcazioni e quadri nascosti e che la trama verrà raccontata attraverso numerosi FMV di elevata qualità artistico-tecnica.

COME POTETE VEDERE, L'IMPOSTAZIONE DEL TITOLO NON SEMBRA ESSERE CAMBIATA DI MOLTO. D'ALTRONDE SI SA, SQUADRA CHE VINCE NON SI CAMBIA...

IN ODDWORLD: ABE'S EXODDUS TORNANO I MUDOKON, PIÙ INVASATI CHE MAI!

Titolo : ODDWORLD: ABE'S EX.
Casa : ODDWORLD INHABITANTS
Uscita : FINE '98
N° Giocatori: 1
Genere : AVVENTURA


PlayStation
PAL
MA NON SEI STUFO...
...DI GIRARE SOLO IN TONDO?
WRECKIN' CREW
DRIVE DANGEROUSLY
MANUALE
VERSIONE IN ITALIANO
GIOCO
ESALTATORE DI ADRENALINA.
20 gare diverse, 4 circuiti a tema, 8 pazzi scatenati!
Cidiverte
ITALIA
DISTRIBUTORE ESCLUSIVO
C.D. VERTE ITALIA S.p.A. - Via Campo dei Fiori 61 - 21013 Gallarate (VA)
Tel. 0331226900 - Fax 0331226999 - www.cidiverte.it
ELSTAR
Electronic Studios

Rayman 2

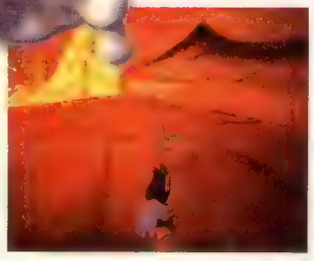
IL PASSAGGIO DA 2D A 3D NON HA IMPEDITO AI PROGRAMMATORI DI RAYMAN 2 *DI MANTENERE IL LOOK COLORATISSIMO CHE CONTRADDISTINGUEVA I LIVELLI DEL PRIMO EPISODIO.*

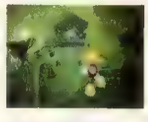
I trend inaugurato da *Mario 64* invade Ubisoft che dopo quattro anni ripropone le avventure di Rayman in un seguito ricco di novità, implementazioni e sviluppato col *3D freedom of movement* in mente.

Laddove il primo *Rayman* era semplicemente un *platform,* il *sequel* si presenta come un *action game* dalla forte componente esplorativa. Un esercito di pirati robot ha nuovamente imprigionato le pacifiche creature del rubicondo pianeta di Rayman e spetta a quest'ultimo liberarle. I dieci livelli di gioco (più uno segreto) offrono ambientazioni diversificate con scenografie di diversa ispirazione, ora fumettosa, ora antica, ora *hi-tech*. L'estensione e la complessità delle locazioni garantirebbero, a detta degli sviluppatori, circa 40 ore di gioco.

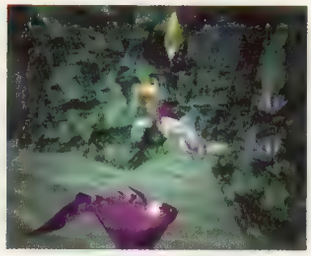
Rayman può compiere una serie d'azioni come correre, arrampicarsi, nuotare, raccogliere e lanciare oggetti, saltare da un appiglio all'altro, volare e altro ancora. Man Mano che il giocatore procede lungo l'avventura, nuove abilità verranno messe a disposizione e aree precedentemente irraggiungibili diventeranno accessibili incentivando così la rigiocabilità. Non solo. Liberando i propri amici è possibile sfruttarne le peculiari caratteristiche per far fronte a svariate circostanze. Il Globox, ad esempio, provoca la pioggia se nutrito con particolari frutti, pioggia nociva per i robot nemici. Polochus, il mago, è in grado di far lievitare le pietre (e rendere pertanto accessibili nuove aree) o solidificare l'acqua di uno stagno, sollevarla e creare un sentiero. I Lum, invece, indicano a Rayman la direzione per raggiungere aree segrete custodi di punti vita o mana, mentre i Ly hanno la facoltà di immobilizzare temporaneamente i nemici. Il pugno snodabile di Rayman viene riproposto nel seguito e permette di afferrare oggetti e nemici, azionare leve o arrampicarsi. A differenza del *prequel*, il *look* generale di ***Rayman 2*** è meno cartoonesco e più adulto, arricchito da un intreccio narrativo che gli sviluppatori definiscono "significativo" e raccontato attraverso numerose sequenze di intermezzo animate in tempo reale. La storia si svolge dopo diversi anni dal *prequel,* pertanto Rayman stesso è cambiato, cresciuto, maturato pur senza perdere la sua forte vena umoristico-delirante. Particolari effetti particellari denunciano un *engine* grafico all'altezza degli standard attuali, arricchendo le scenografie con splendidi effetti di pioggia, neve, fuoco, mentre le condizioni atmosferiche generano affascinanti giochi di luce e riflessi.

L'accompagnamento sonoro prevede 75 minuti di musica dinamica, i cui ritmi si adattano alle particolari situazioni di gioco. Considerando l'anno e mezzo impiegato per lo sviluppo del gioco e le 80 persone, fra programmatori, grafici e ingegneri che vi hanno preso parte, non è facile congedare ***Rayman 2*** con l'accusa di "nintendoclonismo". Al contrario, a parte ***Gex 3D***, nessun *platform* tridimensionale per PlayStation ha saputo avvicinarsi al capolavoro di Miyamoto. ***Rayman 2*** potrebbe accorciare le distanze. D'altro canto, alla domanda *"quali giochi vi hanno ispirato durante lo sviluppo di* ***Rayman 2****?"* gli sviluppatori hanno risposto in coro *"**Zelda**"*...





RAYMAN È CARATTERIZZATO DA UNA SERIE DI ESPRESSIONI ESILARANTI.



NOTEVOLE LA GRAFICA DEI LIVELLI AD AMBIENTAZIONE SUBACQUEA.

Titolo : RAYMAN 2
Casa : UBISOFT
Uscita : AUTUNNO
N° Giocatori: 1
Genere : AZIONE

SPEEDYSOFT

vendita per corrispondenza

Tel. (0766) 35651/2

Indirizzo Internet http:\\www.speedysoft.com

E-mail: speedy@etruria.net

Fax (0766) 35652

Vi sfidiamo a trovare prezzi più bassi! Se li trovate chiamate lo stesso e sarete accontentati

PLAYSTATION L. 290.000

ARCADE STICK	L. 72.900	CONTROLLER SONY	L. 44.900	PAD ANALOGICO	L. 59.900
CAVO LINK	L. 19.900	DUAL SHOCK	L. 69.900	PROLUNGA JOYPAD	L. 14.900
CAVO SCART	L. 18.900	MEMORY CARD COMPATIB.	L. 29.900	PISTOLA JOYTECH CON RINCULO E PEDALE PSX - SAT	L. 125.900
CAVO SUPER VHS	L. 18.900	MEMORY CARD SONY	L. 39.900	PROLUNGA JOYPAD	L. 14.900
CONTROLLER ALPS	L. 79.900	MODULATORE RF	L. 31.900	VOLANTE-PEDALIERA MAD CATZ	L. 119.900
CONTROLLER COMPATIB.	L. 29.900	MOUSE SONY	L. 59.900		

PAD COMPATIBILE + MEMORY CARD COMPATIBILE + CAVO SCART L. 59.900

PAD COMPATIBILE + MEMORY CARD COMPATIBILE L. 24.900 con l'acquisto di un gioco

TITOLI

ABE'S ODDYSEE ODDWORLD	L. 89.900	DUKE NUKE'M 3D	L. 59.900	NIGHTMARE CREATURES	L. 84.900	STREET FIGHTER COLLECTION	L. 84.900
AIR COMBAT	L. 44.900	FINAL FANTASY VII	L. 89.900	ONE	L. 84.900	TEKKEN 2	L. 49.900
ALIEN TRILOGY	L. 47.900	FORMULA 1 '97	L. 89.900	PANDEMONIUM	L. 44.900	TEKKEN 3 JAP	L.139.900
ALUNDRA	L. 89.900	FORSAKEN	L. 89.900	PANDEMONIUM 2	L. 84.900	THUNDERFORCE V JAP	L.149.900
ARMORED CORE	L. 84.900	GEX 3D	L. 89.900	PITFALL 3D	L. 89.900	TIME CRISIS	L. 79.900
BOMBA '98	L. 89.900	GRAND THEFT AUTO	L. 84.900	POINT BLANK+PISOLA	L.139.900	TOMB RAIDER MAN ITA	L. 49.900
BUSHIDO BLADE	L. 84.900	GRAN TURISMO TUTTO ITA	L. 89.900	POINT BLANK	L. 89.900	TOMB RAIDER 2 TUTTO ITA	L. 89.900
CARDINAL SYN	L. 84.900	HEART OF DARKNESS	L. 89.900	POWERPLAY HOCKEY '98	L. 69.900	TOTAL NBA '98	L. 74.900
CRASH BANDICOOT	L. 49.900	ISS PRO	L. 49.900	POY POY	L. 89.900	TREASURE OF THE DEEP	L. 84.900
CRASH BANDICOOT 2 TUTTO ITALIANO	L. 84.900	ISS PRO '98	TEL.	PREMIERE MANAGER '98	L. 89.900	VERSAILLES	L. 89.900
CROC	L. 89.900	KICK OFF MANAGER '98	L. 89.900	RASCAL TUTTO ITALIANO	L. 89.900	VIGILANTE 8	L. 94.900
DEATHTRAP DUNGEON TUTTO ITALIANO	L. 89.900	METAL GEAR SOLID	TEL.	RESIDENT EVIL 2 TUTTO ITA	L. 99.900	WIPEOUT 2097	L. 49.900
DIABLO	L. 89.900	MICROMACHINES V3	L. 46.900	RIVEN MANUALE ITALIANO	L. 99.900	WORLD CUP '98	L. 89.900
		MORTAL KOMBAT 4	L. 94.900	SENSIBLE SOCCER 2000	L. 89.900	WORLD LEAGUE SOCCER	L. 84.900
		MOTORHEAD	L. 89.900	SNOW RACER	L. 84.900		
		NEED FOR SPEED 3	L. 89.900	SOUL BLADE	L. 49.900		

Telefonate al nostro servizio ANTEPRIME OFFERTE

DISPONIBILI MANGA E FUMETTI AMERICANI

CARTONI ANIMATI WALT DISNEY E GIAPPONESI

sconto del 10% sulle videocassette giapponesi

TELEFONATE PER PRENOTARE LE NOVITÀ - MANDATECI LE VOSTRE E-MAIL

Potete acquistare telefonando, spedendo il coupon o inviando una E-mail

APERTO TUTTI I GIORNI dal lunedì al sabato

orario: 9.00-11.30 15.00-18.30 giovedì pomeriggio aperto fino alle ore 16.00

I prezzi sono soggetti a possibili variazioni. Per altre offerte od aggiornamenti telefonateci

VENDITA A MINORENNI SOLO SE AUTORIZZATA DAI GENITORI - TUTTI I NOMI RIPORTATI APPARTENGONO AI LEGITTIMI PROPRIETARI - GARANZIA 12 MESI - VENDITA PER CORRISPONDENZA AI SENSI DI LEGGE

SPEEDYSOFT - VIA DELLE CASE NUOVE, 3 - 00053 CIVITAVECCHIA (ROMA)

cognome e nome .....

via ..... n. ..... città .....

prov. ..... c.a.p. ..... tel. .....

titolo programma

.....

.....

sistema

.....

.....

☐ SPESE DI SPEDIZIONE POSTALE L. 9.000

☐ SPESE DI SPEDIZIONE POSTALE URGENTE L. 18.000

☐ ALLEGO RICEVUTA VAGLIA POSTALE

☐ PAGHERÒ AL POSTINO IN CONTRASSEGNO

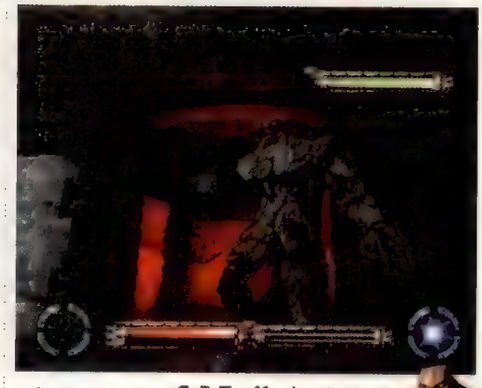
Il coupon sarà ritenuto valido solo se provvisto del numero di telefono

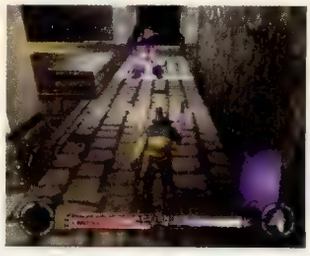
TUTTI I PREZZI SONO IVA INCLUSA

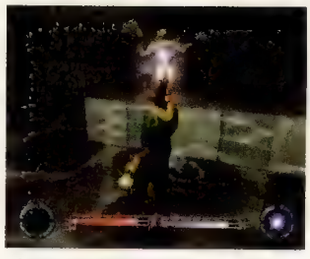
O.D.T.

L'evidente capitalizzazione di Core Design sulle curve di Lara Croft rischia di trascinare la serie di *Tomb Raider* in un circolo vizioso di sterili *remake* tanto che molti (SPC compresa) cominciano a volgere altrove la propria attenzione nella speranza di scorgere segnali evolutivi. Sviluppato dalla divisione francese di Psygnosis, *O.D.T.* (pronuncia "*oddity*"), acronimo di *Or Die Trying*, promette proprio questo: il passo in avanti nel genere degli *adventure* in terza persona che Core non sembra interessata a compiere.

Un'epidemia mortale minaccia di annientare l'intera popolazione della città di Calli. L'unica speranza di salvezza risiede nei magici poteri curativi della leggendaria "perla verde", oggetto vitale che per tradizione videoludica non si trova dietro l'angolo. Pertanto le autorità locali organizzano una spedizione nelle terre misteriose custodi del prezioso, assegnando al Capitano Lamat e al suo equipaggio di tre affidabili agenti il compito di recuperarlo. La prima fase della missione si svolge senza intoppi: la perla viene recuperata e caricata sull'astronave. Durante il viaggio di ritorno, però, una forza misteriosa fa precipitare il velivolo contro un'enorme torre nella Zona Proibita. Fortunatamente l'equipaggio sopravvive allo schianto, ma la perla è andata perduta e il mezzo gravemente danneggiato. Peggio ancora, quella che si riteneva una zona arida e ostile ad ogni forma di vita, si rivela abitata da creature viscide e striscianti. Il giocatore assume il comando in questa scomoda occasione col compito di recuperare la perla e tornare a casa. *O.D.T.* offre la possibilità di decidere con quale dei quattro membri dell'equipaggio affrontare l'avventura: ognuno di loro possiede caratteristiche e capacità di combattimento specifiche che il giocatore dovrà valutare prima di operare la scelta. Il Capitano Lamat vanta una preparazione militare eccellente che lo rende particolarmente abile nell'uso di armi ed apparecchi bellici vari; la protagonista femminile (ormai obbligatoria), agile e letale, vede nella velocità il suo maggior pregio; forza e resistenza sono, invece, le caratteristiche principali del secondo protagonista maschile mentre il terzo è dotato di poteri magici offensivi e di guarigione. I fattori caratteriali non sono rigidi, ma tesi a maturare in funzione dell'accumulo di punti esperienza il che, inutile dirlo, conferisce al titolo Psygnosis interessanti elementi RPG. Nulla è noto circa le armi impiegate (sebbene Psygnosis parli di 16 incantesimi e 4 armi con "9 livelli di potenza ciascuna") e sull'eventuale differenziazione in virtù del personaggio prescelto, ma lanciafiamme, granate e fucili al plasma sono da tenere in conto. Il gioco si svolge lungo 8 differenti livelli suddivisi in 7 settori (senza contare le aree segrete). Sebbene l'interazione con le ambientazioni non preveda niente di particolarmente sconvolgente a parte l'attivazione di leve e l'utilizzo di ascensori, va notata la possibilità occasionale di montare su particolari mezzi offensivi (es. torrette mitragliatrici) onde impiegarli per ripulire alcune zone con maggior rapidità. Ciascun livello vanta precipue scenografie, trappole, enigmi (che esulano dal triste *clichè* "trova la chiave per aprire la porta" per offrire qualcosa di realmente impegnativo) e, ovviamente, nemici. L'IA di quest'ultimi, a detta di Psygnosis, li rende particolarmente intelligenti e "capaci di condurvi in trappola come di combattervi a viso aperto". *O.D.T.* promette un *engine* grafico all'avanguardia (grazie anche alla consulenza offerta dagli sviluppatori di ***Colony Wars***), in grado di gestire l'azione a 30 *fps* nonostante il peso degli splendidi effetti di luce e ombre aggiornati in tempo reale ed esaltati dalle sottili sfumature del *gouraud shading*. Una tecnica conosciuta col nome di *motion blending* elimina le disarmonie poligonali nei luoghi di giunzione dei vari elementi 3D (braccia, gambe, testa ecc...), ammorbidendole al punto da rendere difficile il computo dei poligoni impiegati. Più di 100 *frame* d'animazione conferiscono ad ogni personaggio movimenti fluidi ed estremamente realistici (è quasi possibile intuirne lo sforzo muscolare durante la traversata di pozzanghere e acquitrini immersi fino al basso ventre). L'alter ego elettronico può pertanto saltare, arrampicarsi, rotolare e compiere mosse speciali attraverso l'esecuzione di precise *combo*. Suggestivi effetti sonori e musicali estrapolati da CD esaltano le atmosfere lugubri e inquietanti che pervadono l'intera esperienza ludica, mentre i caricamenti lampo scongiurano il rallentamento del flusso adrenalinico nelle vene del videogiocatore, garantendo il passaggio tra un livello all'altro senza danni per la frenesia dell'azione. Pare proprio che Psygnosis abbia per le mani il primo ***Tomb Raider*-killer** per PlayStation e le previste conversioni per PC e Nintendo 64 suggeriscono un'atmosfera di fiducia. **Super PlayStation Console** non può che nutrire il medesimo ottimismo.







Titolo : O.D.T.
Casa : Psygnosis
Uscita : Fine 1998
N° Giocatori: 1
Genere : Action Adventure 3D

HALLOWEEN GAMES

VIA GALLUCCI, 16 41100 MODENA
TEL. 059/243696 - FAX 059/242727

65.000

95.000

95.000

89.000

89.000

89.000

85.000

99.000

89.000

79.000

89.000

79.000

TITOLI PLAYSTATION PAC

BREAT OF FIRE 3	L.	95.000
MEDIEVIL		TEL.
MORTAL KOMBAT 4	L.	95.000
PAX CORPUS	L.	79.000
DEAD OR ALIVE	L.	89.000
BROKEN SWORD 2	L.	89.000
ROAD RASH 3D	L.	89.000
CROC	L.	79.000
COLIN MCRAE RALLY	L.	95.000
SENTINEL RETURNS		TEL.
WWF WARZONE	L.	95.000
DYNASTY WARRIOR	L.	79.000
ALUNDRA ITALIANO	L.	95.000
BLOODY ROAR	L.	89.000
ACTUA SOCCER 2	L.	95.000
EVERYBODY3S GOLF	L.	79.000
DISCWORLD 2	L.	85.000
THEME HOSPITAL	L.	89.000
X-MAN CHILDREN OF THE ATOM	L.	89.000
NHL BREAKAWAY 98	L.	79.000
MAGIC THE GHATERING	L.	79.000
JUDGE DREDD	L.	79.000
V-BALL	L.	89.000
PREMIER MANAGER	L.	95.000
WORLD CUP 98	L.	89.000
POPULUOS		TEL.
COOLBOARDER 2	L.	85.000
BUSHIDO BLADE	L.	89.000
KICK OFF MANAGER	L.	95.000
BATMAN &ROBIN	L.	95.000
TOTAL NBA 98	L.	79.000
SUPER PANG COLLECTION	L.	89.000
NEED FOR SPEED 3	L.	89.000
CONSTRUCTOR	L.	95.000
SKULLMONKEYS	L.	79.000
ACE COMBAT 2	L.	89.000
C&C RED ALERT	L.	89.000
AUTO DESTRUCT	L.	79.000
TOCA TOURING CAR	L.	89.000
DEVIL'S DECEPTION	L.	79.000
NEWMAN HASS RACING	L.	85.000
ADIDAS POWER SOCCER 2	L.	79.000
TREASURE OF THE DEEP	L.	89.000
TOMMY MAKINEN RALLY	L.	89.000

SONY PLAYSTATION PAL CON DUAL SHOCK
L. 295.000

55.000

79.000

95.000

89.000

79.000

ACCESSORI SONY PLAYSTATION

JOYPAD DUAL SHOCK	L.	59.000
ACTION REPLAY 2.00	L.	99.000
VOLANTE VIBRANTE	L.	139.000
JOYPAD ORIG. COLORATI	L.	39.000
RESIDENT EVIL PAD	L.	75.000
MEMORY CARD ORIG.	L.	39.000
CAVO ESTENSIONE JOYPAD	L.	15.000
JOYPAD INTERACT NERO	L.	15.000
CAVO SCART	L.	29.000
CAVO ANTENNA RF-UNIT	L.	29.000
MEMORY CARD 24 MEGA	L.	89.000
JOYSTICK PS ARCADE	L.	55.000
MOUSE+TAPPETINO	L.	65.000
PISTOLA NAMCO G-CON45		TEL.
ASCII GRIP	L.	55.000
PAD-STICK 6 PEZZI	L.	15.000

GIOCO + PISTOLA

145.000

TITOLI SONY U.S.A / JAPAN

THUNDERFORCE 5 JAP	L.	139.000
TAIL CONCERTO JAP	L.	139.000
TEKKEN 3 JAP	L.	129.000
SOUKAIGI JAP	L.	139.000
G-DARIUS JAP	L.	135.000
BUSHIDO BLADE 2 JAP	L.	129.000
CHOCOBO DUNGEON JAP	L.	119.000
SATELLITE TV JAP	L.	119.000
SAMURAI SHODOWN 1&2 JAP	L.	119.000
NAGANO OLYMPIC 98 JAP	L.	99.000
XENOGEARS JAP	L.	129.000
DRUID RPG JAP	L.	119.000
X-MAN vs STREET FIGHTER	L.	119.000
TALES OF DESTINY JAP	L.	119.000
MEGAMAN NEO JAP	L.	119.000
MARVEL SUPER HEROES JAP	L.	119.000
TACTICS OGRE USA	L.	125.000
MORTAL KOMBAT 4 USA	L.	119.000
ROAD RASH 3D USA	L.	119.000
WCW NITRO USA	L.	119.000
EINHANDER USA	L.	119.000
SAGA FRONTIER USA	L.	119.000
FORMULA 1 97 USA	L.	99.000
ONE USA	L.	65.000
STREET FIGHTER EX PLUS	L.	65.000
RESIDENT EVIL DIR.CUT	L.	65.000
RED ASPHALT USA	L.	65.000
GHOST IN THE SHELL USA	L.	65.000
CRASH BANDICOOT 2 USA	L.	65.000
MORTAL KOMBAT MIT. USA	L.	65.000
VIRTUAL RALLY USA	L.	65.000
CARMAGEDDON USA		TEL.

55.000

89.000

89.000

89.000

85.000

89.000

TITOLI PLAYSTATION PAL L. 49.000

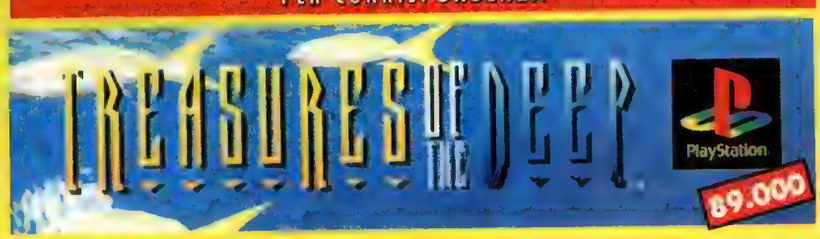
DIE HARD TRILOGY / CRASH BANDICOOT / FATE TO BLACK
ADIDAS POWER SOCCER / SOUL BLADE / COMMAND & CONQUER
PARAPPA THE RAPPER / NANOTEK WARRIOR / SPICE WORLD
XEVIOUD 3D/G+ / DESTRUCTION DERBY 2 / SOVIET STRIKE
TEKKEN 2 / WIPEOUT 2097 / RAYMAN / FORMULA 1 /PANDEMONIUM
GRID RUN / NHL 97 / MORTAL KOMBAT TRIL.
INT. SUPER STAR SOCCER L. 55.000 / TOMB RAIDER L. 55.000

TUTTI I MARCHI E I LOGOTIPI APPARTENGONO A I LEGGITTIMI PROPIETARI

89.000

SPEDIZIONI CON CORRIERE / EXECUTIVE CONSEGNA 24/48 ORE
PER I TITOLI NON IN ELENCO TELEFONARE / NOVITA' SETTIMANALI
DA TUTTO IL MONDO / VENDITA PER CORRISPONDENZA

I PREZZI RIPORTATI IN QUESTA PAGINA SONO PER LA VENDITA
PER CORRISPONDENZA



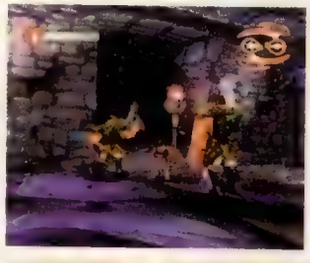
89.000

Small Soldiers

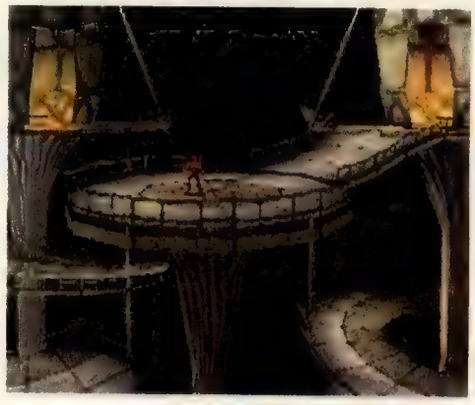
Tra le uscite estive nelle sale cinematografiche americane, spicca *Small Soldiers* di Dreamworks SKG, diretto da Joe Dante (*La Seconda Guerra Civile Americana*), il secondo film dopo *Toy Story* ad essere realizzato interamente in Computer Graphics. **Nata dalla *joint venture* fra Microsoft e Dreamworks SKG, Dreamworks Interactive è alle prese con la sua trasposizione videoludica.**

Un gruppo di *action figures*, modello G.I.Joe, prende vita per combattere una guerra a suon di cannoni di plastica e mitragliatori di gomma. Il giocatore interpreta il ruolo di Archer, una creatura originaria di un mondo chiamato Gorgon, intenta ad arrestare le mire espansionistiche del *Commando Chip Hazard* e del suo esercito in miniatura. La visuale di gioco è fondamentalmente assimilabile a quella di ***Medievil*** di Millennium, con la telecamera virtuale impegnata a seguire l'azione dalla prospettiva ideale. I combattimenti hanno luogo in ambientazioni interamente poligonali e presentano caratteristiche a metà strada fra l'*action game* e lo strategico. Oltre che combattere in prima persona, sarà compito di Archer comandare le truppe, indicarne gli obiettivi o disporre trappole lungo l'area di gioco. La libertà di movimento è totale in ognuno dei 15 livelli.

Sebbene al momento le aree di gioco risultino decisamente spoglie e poco popolate, Dreamworks garantisce un'azione frenetica nella versione finale. La modalità multigiocatore verrà supportata attraverso il classico *split-screen*. I due contendenti potranno sfidarsi in arene create appositamente per il *deathmatch* interpretando i ruoli di uno qualsiasi dei 14 personaggi disponibili. Nulla più è noto circa la meccanica di gioco. Continuate a seguire SPC per maggiori info.

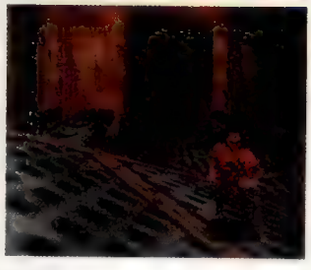


Titolo : SMALL SOLDIERS
Casa : DREAMWORKS INT.
Uscita : SETTEMBRE
N° Giocatori: 1-2
Genere : AZIONE



IN SMALL SOLDIERS LA TELECAMERA VIRTUALE DONA SPETTACOLARITÀ CINEMATOGRAFICA ALL'AZIONE.

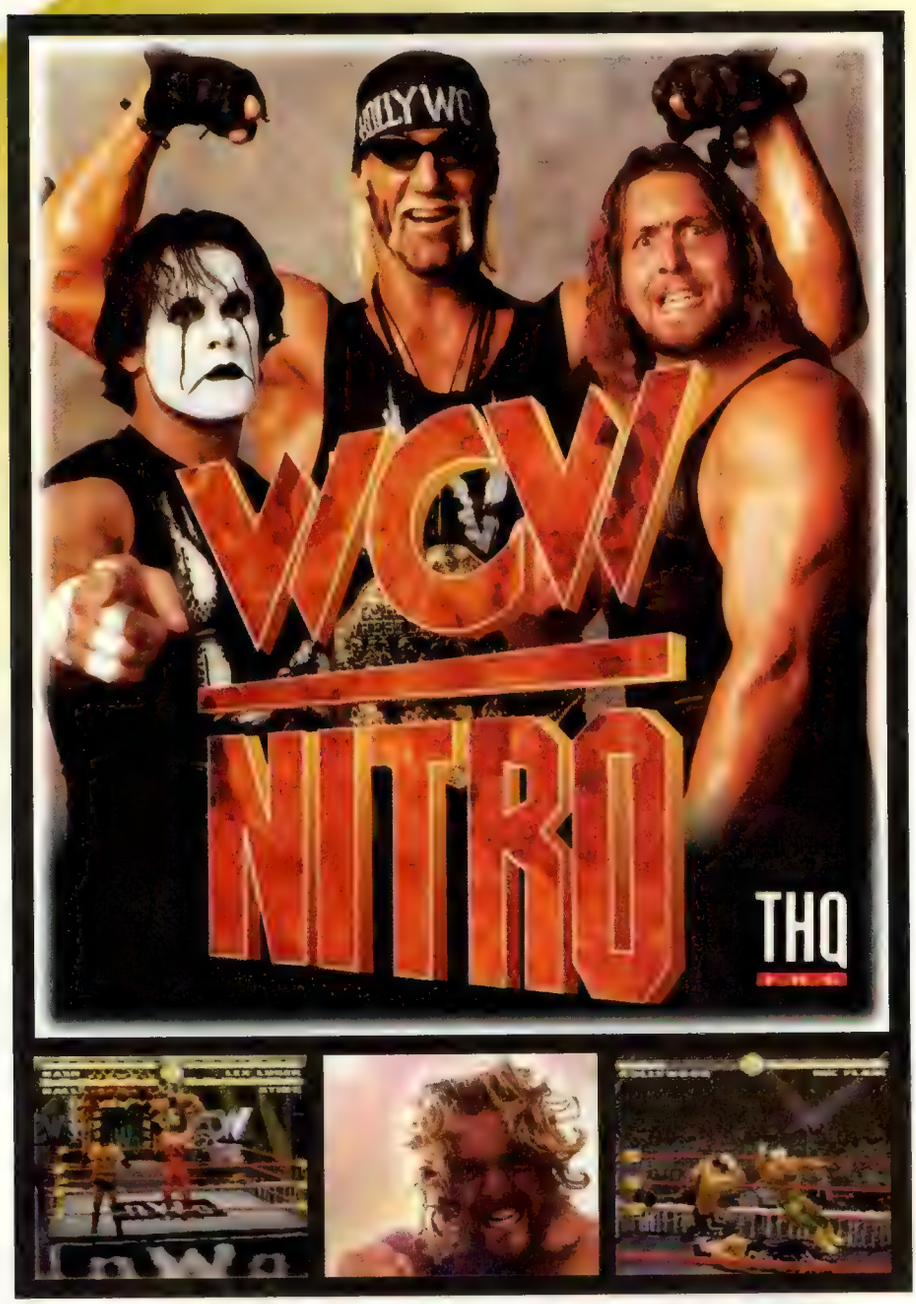
COMPLIMENTI VIVISSIMI A CHI HA REALIZZATO LA SCENEGGIATURA DI SMALL SOLDIERS... MENO MALE CHE LA PELLICOLA È REALIZZATA IN MANIERA EGREGIA (TECNICAMENTE) O AVREMMO AVUTO MOLTI DUBBI SUL POSSIBILE SUCCESSO DEL FILM.



GIOCHINI DA BAMBINI

Hasbro Interactive è alle prese con due versioni dichiaratamente *kid-oriented* di ***Small Soldiers*** previste unicamente per PC. La prima, ***Small Soldiers: Squad Commander***, offre una versione semplificata del classico *videogame* strategico in tempo reale. Il giocatore può comandare le truppe dei Commando o dei gorgoniani in 20 missioni non lineari i cui obiettivi vanno dalla difesa di costruzioni come case, negozi o scuole all'attacco delle roccaforti nemiche. Il secondo titolo in cantiere è ***Small Soldiers: Globotech Design Land*** e darà la possibilità ai bambini dai 6 agli 8 anni di costruirsi la propria *action figure* combinando le parti quali braccia, gambe, teste, presenti nell'esteso *data-base*. Il risultato finale potrà essere ulteriormente personalizzato modificandone i colori, le *texture* o le decalcomanie. E' prevista inoltre una sezione di addestramento in cui rafforzare la propria creatura prima di mandarla a combattere in una delle Action Zones.
Mese di commercializzazione negli USA: luglio.

QUANDO IL GIOCO SI FA DURO...



MANUALE IN ITALIANO

Indossa i panni dei mitici Hulk Hogan, Macho Man, The Giant e dei 20 più grandi eroi del wrestling. E poi "passa subito alle mani". Devi picchiare duro, anzi durissimo e stendere l'avversario con le 30 mosse che ogni campione ha a disposizione. Ma se vuoi il top invita un amico poco simpatico: avrai la possibilità di lanciarlo fuori dal ring.

WCW Nitro il picchiaduro più fotorealistico in 3D mai creato per PlayStation.

PlayStation

THQ

www.3d planet.it

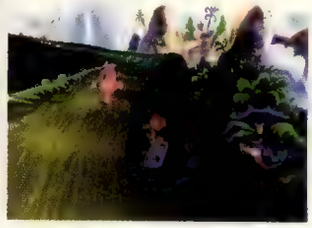
3D PLANET

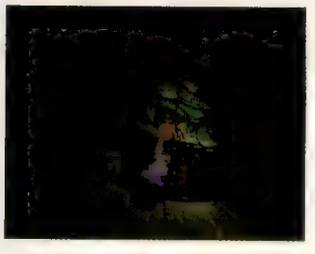
EMOZIONI MULTIMEDIALI

info@graphimage.it

3D PLANET s.r.l. - via Dei Platani, 7 - 20090 Buccinasco (MI) - Tel. 02/4473949 (r.a.) - Fax 02/45101548 - E-Mail 3d.planet@netitalia.it

Psybadek





Esistono progetti videoludici che stentano a decollare, che sembrano imbrigliati in una sorta di "stanchezza creativa". Lo sviluppo di *Psybadek*, in particolare, ad opera del medesimo team responsabile di *WipEout*, sembra appartenere a questa categoria. Presentato ufficialmente un anno fa, il progetto di Psygnosis era, a detta degli sviluppatori, in cerca di un *concept* preciso. Durante il recente *E3, Super PlayStation Console* ha potuto dare un'occhiata a ciò che sembra apparire come la risultante della fusione di più generi.

Palesemente ispirati allo stile fumettistico nipponico, Xako e Mia sono i protagonisti di ***Psybadek***. Il giocatore ha la possibilità di selezionare uno dei due e lanciarsi in un'esperienza ludica a metà strada fra il simulatore di *snowboard* e il *platform game*. Alcuni dei 40 livelli di gioco sono costituiti da vere e proprie piste, articolate e ricche di biforcazioni, su cui sfrecciare a cavallo del "dek-board", altri presentano invece ampie zone liberamente percorribili a 360 gradi, orientate verso la soluzione di determinati *puzzle*.

Inquadrati da una prospettiva esterna alla ***Tomb Raider***, i protagonisti di *Psybadek* dovranno attraversare quattro mega-zone di diversa ambientazione (montagna, giungla, deserto e inferno) alla ricerca degli amici rapiti dal malvagio Krakken. Gli ostacoli si manifestano ora come piattaforme mobili, ora come mine sepolte ora come zone minacciate da pericolosi smottamenti. Numerosi *gadget* sparsi per le aree di gioco offrono la possibilità di potenziare il proprio mezzo, di munirsi di materiale offensivo assortito, come lanciapalle di neve, mine magnetiche, o confondere gli avversari rilasciando esche alle proprie spalle. Ogni arma impiegata dà origine a splenditi effetti speciali quali onde d'urto concentriche o esplosioni modello fungo atomico.

Xako e Mia vantano, inoltre, un bagaglio di mosse invidiabile e possono pertanto compiere evoluzioni acrobatiche o prendere i nemici a colpi di *dek-board* attraverso l'esecuzione di vere e proprie *combo*.

Ogni zona di gioco vanta un guardiano finale, custode dell'amico.

Sconfiggendo i vari boss, il giocatore potrà scambiare il proprio *dek-board* con quello del compagno appena liberato, ottenendo un mezzo di trasporto migliore dotato di nuove *performance* acrobatiche.

Concludendo, un *concept* innovativo unito a un attraente look cartoonesco, invitano a tenere in buona considerazione ***Psybadek***.

UN BUON USO DEL GOURAUD SHADING DONA SOLIDITÀ ALLE CREATURE DI PSYBADEK. NOTATE QUEL PORCO!

Titolo : PSYBADEK
Casa : PSYGNOSIS
Uscita : DICEMBRE
N° Giocatori : 1
Genere : ACTION/PLATFORM

Db-Line

TUTTE LE INFORMAZIONI SULLA LINEA JOYTECH SONO DISPONIBILI AL SEGUENTE INDIRIZZO INTERNET:
http://www.dbline.it/mhtm/joytech.htm

Chi ha salvato Lara Croft?

SPECIAL EDITION GIUGNO '98

In esclusiva da Joytech & DB-Line : **Italy Memory Card & Joypad World Cup**

- PlayStation Football Special Edition Controller Plus con Turbo e Slow Motion feautures
- Italy Memory Card Special Edition up to 15 game saves

La nostra squadra di salvataggio!

Le memory card Joytech hanno un assortimento di colori vastissimo, sono disponibili per Playstation nella versione a 15 e a 240 blocchi di salvataggio, per Sega Saturn nella versione 8 mega e per Nintendo 64 nelle versioni a 256 k e a 1 mega.

E' UN'ESCLUSIVA:

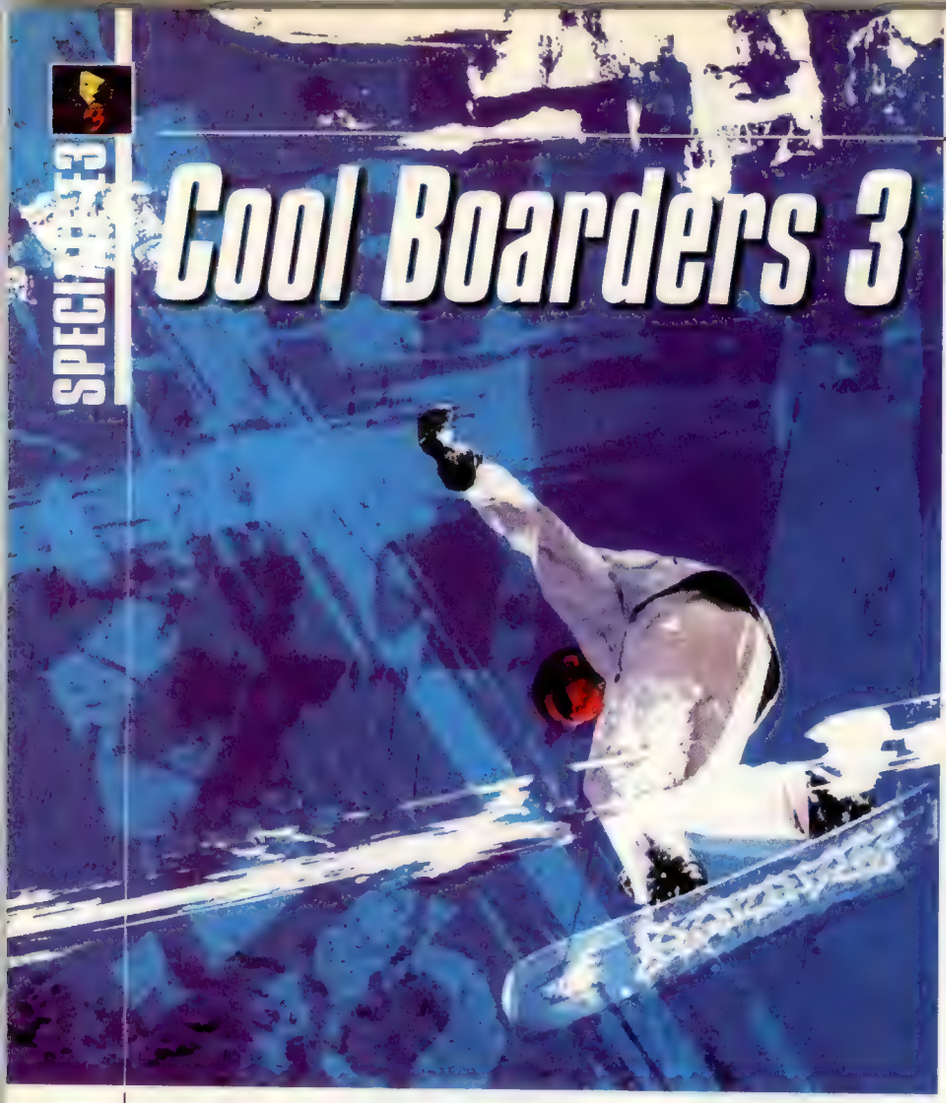
RICHIEDI I PRODOTTI JOYTECH IN TUTTI I MIGLIORI NEGOZI DI VIDEOGAMES!

Db-Line

DB-LINE SRL - VIA ALIOLI E SASSI 19 - 21026 GAVIRATE (VA) ITALY TEL. 0332/749000 - TEL. RIVENDITORI 0332/749050
FAX 0332/749090 INTERNET: http://www.dbline.it - email: info@dbline.it

JOY TECH EUROPE

Cool Boarders 3



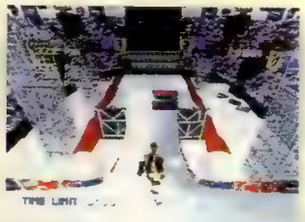
Uno dei primi titoli ad essere pubblicato sotto il nuovo marchio 989 Studios (ex-Sony Interactive Studios America), sarà *Cool Boarders 3*, terzo appuntamento con uno dei più riusciti simulatori di *snowboard* per Sony PlayStation.
L'*engine* grafico dei precedenti episodi è stato scartato e sostituito con uno fresco fresco di codice che promette uno sfruttamento dell'hardware PlayStation al limite della fusione per surriscaldamento.
Più di trentasei differenti percorsi (di cui solo alcuni disponibili in principio) faranno da cornice ai sei eventi agonistici previsti: slalom, discesa libera, fuori pista, *half-pipe* e quant'altro.
Effetti di *light-sourcing* e *gouraud shading* donano alle scenografie invernali morbidezza e verosimiglianza. Al giocatore verrà offerta la possibilità di scegliere fra una rosa di 20 personaggi differenti e

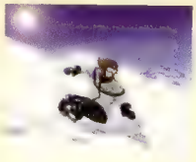
10 autentiche tavole da *snowboard* con tanto di logo promozionali di Quicksilver e Swatch. Nel corso delle competizioni numerosi trampolini daranno adito a formidabili evoluzioni aeree arricchite con inedite acrobazie.
L'opzione *multiplayer* prevede la partecipazione all'esperienza ludica di due giocatori contemporaneamente via *split-screen*.
La *press release* Sony annuncia inoltre la possibilità di giocare in otto se muniti di *multitap* e due PlayStation in *link*. La logica lascerebbe intendere un quadruplo *split-screen* per parte, ma Sony non è stata abbastanza chiara in merito e l'opzione potrebbe pertanto non essere inclusa nella versione finale di *Cool Boarders 3*.

SENTIVAMO GIUSTO LA MANCANZA DI UNA SIMULAZIONE DI SNOWBOARD: LO SCORSO INVERNO SONO USCITI POCHI TITOLI DEL GENERE...

INTANTO DA CAPCOM...

Si chiama ***Freestyle Boarding '99***, il primo simulatore di *snowboard* realizzato da Capcom. Lo sviluppo del progetto è stato affidato al team nipponico Pony Canyon. Il gioco prevede cinque personaggi differenti, otto percorsi, più di cinquanta acrobazie ed una serie non meglio definita di modalità di gioco alternative. ***Freestyle Boarding '99*** verrà commercializzato in Giappone a fine anno. Restate sintonizzati su queste pagine per saperne di più.





Titolo : **Cool Boarders 3**
Casa : **Scea**
Uscita : **Novembre**
N° Giocatori: **1-8**
Genere : **Sportivo**

IMPORTAZIONE DIRETTA DA U.S.A. E GIAPPONE

ORDINA AL
✆ 06/56339373
FAX 06/56341133
Via delle Canarie, 19
00121 OSTIA LIDO - ROMA

DREAM LAND

VENDITA PER CORRISPONDENZA

ORDINA AL
✆ 0541/786496
FAX 0541/786621
Via Sigismondo, 36
47900 RIMINI

CONSOLE

SATURN JAP
Cool Packing
L. 450.000

NINTENDO 64
RGB L. 380.000

PLAYSTATION JAP
Dual Shock
L. 430.000

SATURN JAP

Baroque	**L. 149000**
Battle Caregga	L. 119000
Bomberman Fight	L. 119000
Burning Rangers	**L. 99000**
Chaos Seed	**L. 129000**
Cotton II	**L. 99000**
Deep Fear	**L. 119000**
Dragon Ball Z Legend	L. 79000
Dragon Force II	L. 129000
Dungeon Master	L. 149000
Dodonpachi	L. 119000
Doukoku	L. 129000
Dracula X	**L. 119000**
Finalist	L. 89000
Farland Saga	L. 149000
Grandia	**L. 109000**
Grandia Digital Museum	**L. 95000**
Grand Prix Formula	**L. 149000**
Go Go Goal!	L. 99000
Langrisser V	**L. 119000**
Last Bronx	L. 129000
Lunar II Eternal Blue	**L. 139000**
King of Fighter 97	**L. 129000**
Magic Knight Ray Earth	**L. 129000**
Marvel Sup. Her.	L. 95000
Pocket Fighter	**L. 129000**
Power Drift	L. 89000
Prisoner of Ice	L. 139000
Radiant Silver Gun	**L. 129000**
Road to Win 98	**L. 119000**
Real Bout Special + RAM	**L. 129000**
Rockman x 4	L. 139000
Sakura Wars	**L. 149000**
Savaki	**L. 129000**
Shienryu	**L. 59000**
Shining Force III	**L. 119000**
Shinsetsu	L. 69000
Shiro Mayo	L. 129000
Silhouette Mirage	L. 129000
Slayers Royal 2	**L. 139000**
Sonic R	L. 109000
Soul Divide	**L. 129000**
Street Fighter Collection	L. 119000
Solo Crisis	L. 129000
Super Robot War F Final	**L. 149000**
Tactical Fighter	L. 129000
Tactis Formula	**L. 129000**
The House of the Dead	**L. 119000**
Thunder Force V	L. 139000
Tokimeki Memorial	L. 89000
Vampire Savior	**L. 129000**
Victory Goal	L. 89000
Yu-no (sex)	L. 169000
Yuna 3 Lightning Angel	L. 139000
Willy Wombat	L. 59000
World Wide Soccer 98	**L. 119000**

DREAM LAND RIMINI RIMARRÀ APERTO TUTTA L'ESTATE !!!

NINTENDO 64

	JAP	USA
1080 Snow Boarding		**L. 149000**
Banjo & Kazooie USA		**L. 159000**
Bomberman		L. 99000
Bomberman Heroes		**L. 139000**
Bust-A-Move 2		**L. 149000**
Camaleon Twist		L. 99000
Choro Q		**L. 149000**
Clayfighter		L. 99000
Dezamon		**L. 149000**
Dynamite Soccer		L. 99000
Dual Heroes		L. 99000
Duke Nukem 64 USA		**L. 145000**
Doom		L. 99000
F - Zero		**L. 149000**
Fifa 98 USA		L. 109000
Foresaken		**L. 159000**
G.A.S.P.!		**L. 149000**
Go Go Truble Maker		L. 99000
GT 64 Championship Edition		**L. 149000**
Hexen USA		L. 99000
Hyper Olimpic Nagano (Konami)		L. 129000
Hyriu No Ken Twin		L. 109000
J League Eleven Beat		L. 99000
Mace the Dark Age USA		L. 139000
Mission Impossible USA		**L. 169000**
Mortal Kombat 4 USA		**L. 159000**
NBA In the Zone 98		L. 139000
Olympic Hokey Nagano 98		**L. 149000**
Off-Road Challange		**L. 149000**
Quake (USA)		**L. 169000**
Rakugakids (Konami)		**L. 159000**
Robotron USA		**L. 109000**
Snobo Kids		L. 99000
Star Soldier Vanish Earth		**L. 149000**
Super Peterman Battle Phenics		**L. 159000**
Super Robot Spirits		**L. 159000**
Tataise Gaiden (puzzle)		**L. 139000**
Wild Choppers		L. 99000
Word Cup Soccer 98 (Konami)		**L. 189000**
Yoshi Story JAP		L. 69000
Yoshi Story USA		**L. 139000**

PSX JAP - USA

Alundra (USA)	L. 129000
Arkanoid Returns + PAD	L. 149000
Armored Tropper Votoms	**L. 139000**
Bassing Beat (Pesca)	**L. 139000**
Battle Master	L. 139000
Bokan Desuyo (Yattaman)	**L. 149000**
Bomberman Fantasy Race	**L. 129000**
Bio Hazard Director's Cut	L. 109000
Bio Hazard 2	L. 119000
Brave Fencer	**L. 149000**
Breat of Fire III (USA)	**L. 119000**
Bushido Blade	L. 99000
Bushido Blade II	**L. 149000**
Chacobo Dungeon	L. 159000
Classic Road 2	L. 149000
Crash Bandicoot 2	L. 139000

PSX JAP - USA

Crime Crakers 2	L. 109000
Crisis Beat	**L. 139000**
Crisis City	L. 139000
Cool Boarders 2	L. 109000
Dead or Alive	L. 139000
Dokiusey 2	L. 149000
Dragon Ball Z Legend	L. 89000
Einhänder (JAP-USA)	**L. 129000**
Elemental Gearvolt USA	L. 129000
Final Fantasy International	L. 99000
Final Fantasy VII	L. 89000
Final Fantasy V	L. 119000
Final Fantasy Tactis	**L. 109000**
Fire Panic	L. 129000
Front Mission Alternative	L. 139000
Front Mission 2	L. 119000
Get Bass	L. 129000
Gun Burl	L. 139000
Gundam the Battle Master II	**L. 139000**
Gran Turismo	L. 139000
J. T. Championship	**L. 139000**
King of Fighters 97	**L. 129000**
Legend of Heroes	**L. 139000**
Lunar Silver Star Story	**L. 149000**
Marvel Super Heroes	L. 95000
Nagano Winter Olimpics 98	L. 109000
Neon Genesis Evangelion	**L. 169000**
Nightmare Creatures USA	L. 95000
Over Blood 2	**L. 139000**
Parasite Eve	**L. 159000**
Puzzle Bubble 3DX	L. 129000
Pocket Fighter	**L. 139000**
Pointer Paint 2 (Konami)	**L. 139000**
Real Bout Special	**L. 139000**
R-Types	**L. 119000**
Rage Racer	L. 99000
Resident Evil 2	L. 139000
Rockman Dash	L. 129000
Saga Frontier USA	**L. 129000**
Sailor Moon Super S.	L. 149000
Shuranomoon	**L. 145000**
Side Pocket 3	**L. 139000**
Silhouette Mirage	**L. 129000**
Slayers Royal	**L. 139000**
Soul Divide	**L. 129000**
Soukaigi	**L. 159000**
Star Ocean	**L. 139000**
Tales of Destiny	L. 109000
Tactis Ogre USA	L. 119000
Tekken 3	L. 139000
Tekken 3 LTD	L. 229000
The Game Paradise 2	L. 149000
Thunderforce V	L. 139000
Time Bokan (Yattaman)	L. 89000
Tokimeki Memorial	L. 98000
W. E. World Cup France 98 (Konami)	**L. 139000**
Winning Eleven 3	L. 129000
Winning Eleven 97	L. 79000
World Stadium 2 (Namco)	**L. 139000**
Zero Pilot	**L. 139000**

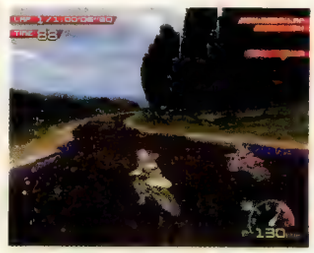
NOMI E MARCHI SONO PROPRIETÀ DELLE SINGOLE CASE PRODUTTRICI

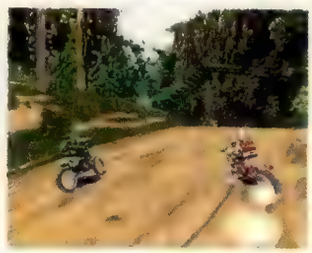
Moto Racer 2

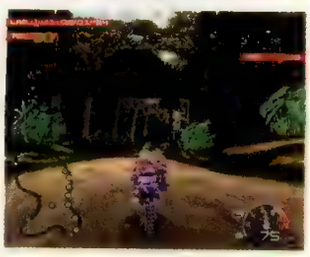
Nel tentativo di individuare un punto di riferimento nel genere dei giochi motociclistici sorprende l'esigenza di setacciare gli strati più profondi della memoria, lì dove albergano le immagini e le emozioni sbiadite di *Super Hang-on* di Sega o di *RVF Honda* di Microprose. All'ombra del genere automobilistico, quello su due ruote ha seguito un percorso evolutivo decisamente sterile e solo di recente ha trovato un valido esemplare nel sorprendente lavoro di Delphine, *Moto Racer*. Nonostante l'esperienza maturata in settori del videoludico diametralmente opposti al *racing game* (*Cruise for a corpse*, *Flashback*), la *software house* francese ha dimostrato buona padronanza delle tecniche di *rendering* tridimensionale ed un perfetto intendimento delle principali caratteristiche ludiche di un gioco *arcade*. Assecondando una tendenza inaugurata con *Formula 1* di Psygnosis e ottimizzata con *Gran Turismo*, *Motor Racer 2* offre due modalità di gioco: *arcade* e *simulation*. Nella seconda (sulla prima è inutile dilungarsi) il controllo dei centauri sarà reso più problematico da un'accurata riproduzione delle leggi della fisica dinamica, tanto accurata da determinare lo slittamento della moto lungo la fiancata in caso di eccessiva inclinazione in curva. I tracciati disponibili saranno, a detta di Electronic Arts, ben trenta, ma il dubbio che abbiano considerato anche i probabili percorsi in *reverse* è più che fondato. *Moto Racer 2* conserverà comunque le due tipologie di gare, motocross e stradale, onde offrire due stili di guida differenti. Le scenografie spaziano dai luoghi esotici come il deserto del Sahara alle foreste pluviali dell'Amazzonia. E' pertanto evidente che ogni gara vanterà condizioni atmosferiche diverse con pioggia, neve e tempeste di sabbia ad incidere sulla giocabilità e sulle *performance* della moto in pista. E ancora. Effetti di luce in tempo reale proietteranno ombre sul rovente asfalto dei tracciati sottolineando l'aspetto realistico del prodotto già esaltato da splendidi replay (memorizzabili su *memory card*) di stampo televisivo e di ovvia derivazione (*Gran Turismo*). Più in generale l'*engine* poligonale ha subito drastiche ottimizzazioni e promette di sfruttare l'hardware di PlayStation allo spasimo, tanto da consentire a ben tre giocatori di sfidarsi attraverso un triplo *split-screen*. Il progetto prevede inoltre un *editor* di tracciati (che, dopo l'esperienza *V-Rally*, non garantiamo nella versione finale) e la compatibilità con *Dual Shock*.

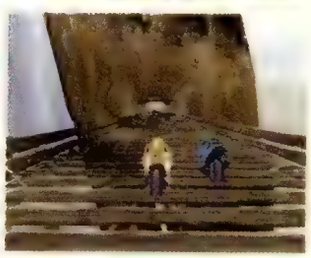
...E MI RACCOMANDO: CASCO IN TESTA, BEN ALLACCIATO, LUCI ACCESE ANCHE DI GIORNO E PRUDENZA. SEMPRE.

Titolo : MOTO RACER 2
Casa : DELPHINE
Uscita : FINE 1998
N° Giocatori : 1-2
Genere : RACING









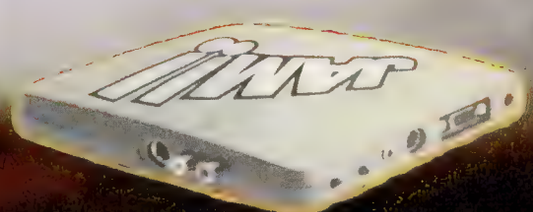
GRAFICAMENTE MOTO RACER 2 SEMBRA SUPERIORE AL PRIMO EPISODIO: SPERIAMO LO STESSO ACCADA PER LA GIOCABILITÀ, NON ECCELSA NEL PREQUEL.

ESTATE ESPLOSIVA
ESTATE ATOMICA
CALDE VIBRAZIONI

PlayStation

PLAYSTICK
-5 JOYPAD IN UNO
-DISEGNATO PER:
GRAN TURISMO
FIFA 98
TEKKEN 3

PISTOLA ROCKER GUN+
PEDALIERA+
PUNTATORE LASER
-COMPATIBILE PSX-N64
-NAMCO



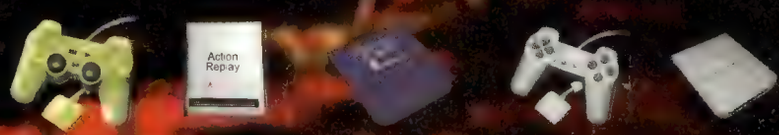
JAM!
-COLLEGA LA TUA CONSOLE AL PC
-COMPATIBILE PSX-N64

THE GLOVE
-DESIGN ERGONOMICO
SENSORI DI MOVIMENTO OPTO-ELETTRONICI
-SETUP SPECIALI

RICHIEDILI NEI MIGLIORI NEGOZI DI VIDEOGIOCHI, OPPURE CHIAMA LO 02/381.991 PER SAPERE QUAL'È IL NOSTRO RIVENDITORE PIÙ VICINO A TE.

MASSAGER SEAT SHOCK
-COMPATIBILE PSX-N64
-SEDILE VIBRATION

ATOMIC™ ACCESSORIES
www.atomic-accessories.com

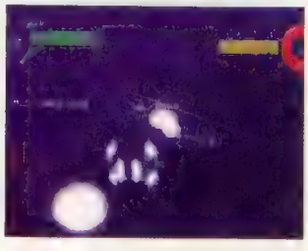


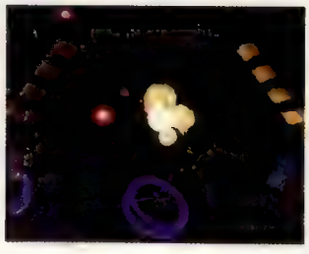
D+ INTERNATIONAL
DISTRIBUTORE ESCLUSIVO
TEL. 02/38199.200
FAX 02/38199.201
www.dplus-int.com info@dplus-int.com

Colony Wars: Vendetta

Colony Wars è probabilmente il miglior esemplare di *shoot'em up* spaziale in soggettiva per PlayStation. Oltre che dal punto di vista prettamente ludico, lo *shooter* di Psygnosis ha saputo spingere le potenzialità di PlayStation verso nuovi orizzonti lasciando non pochi fruitori alle prese con una produzione salivare tanto copiosa da minacciare il soffocamento. L'imminente commercializzazione della versione NTSC in Giappone (giugno *by* Art Dink) confessa inoltre la qualità dell'opera, degna di finire fra le mani di videogiocatori storicamente maniaci degli sparatutto. Più in generale, nonostante la fredda accoglienza di qualche critico (*Edge* l'ha definito un semplice *remake* di *Asteroids*), le vendite di *Colony Wars* hanno convinto i produttori al punto da finanziarne un seguito.

Colony Wars: Vendetta ammicca all'intuizione di Lucas Arts che in *Tie-Fighter* (PC) offriva al giocatore la possibilità di interpretare il ruolo "malvagio" di capitano della Flotta Imperiale lanciato contro i "buoni" piloti ribelli. L'azione si svolge 100 anni dopo la fine dei combattimenti vissuti nel primo episodio. I popoli sconfitti sono stati per lungo tempo sottoposti ad una sorta di "embargo cosmico" tanto serrato da condannare la popolazione ad una lenta e dolorosa estinzione.





L'insofferenza collettiva generata dalla prospettiva della morte si è trasformata in ira, trascinando i pianeti della Flotta in un vortice di guerre fratricide. La latitanza di un regnante ha sminuzzato il tessuto sociale in una moltitudine di etnie avverse. In questo clima di avversità e scoramento si erge Kron, pilota spietato che dopo una fulminante carriera politica riesce ad afferrare le redini del comando ispirando e unificando il popolo sotto un regime dittatoriale. Il giocatore veste i panni di Mertens, giovane pilota della nuova Flotta voluta da Kron per vendicare il suo popolo delle sofferenze patite, un obiettivo comprensibile che cela però terribili secondi fini. Come il suo predecessore *Colony Wars: Vendetta* vanta una grafica mozzafiato, frutto di un *engine* tridimensionale sorprendente e migliorato (a detta di Psygnosis del 40%!), impreziosito per l'occasione con nuove routine inerziali. Il rinnovato modello fisico dona maggior realismo alla navigazione nello spazio siderale tanto che il giocatore dovrà combattere la tendenza del caccia a perdere l'assetto in occasione degli impatti con l'artiglieria nemica. I danni subiti incidono sull'integrità e il funzionamento dell'astronave, costringendo il giocatore a contrastarne le disfunzioni con opportune manovre.

Settantacinque modelli inediti (che vanno dal minuscolo caccia all'imponente stazione spaziale con tanto di torrette rotanti) popoleranno gli spazi aerei delle 19 battaglie preparate per l'occasione, cui il giocatore accederà attraverso un percorso narrativo non lineare riconducente a finali alternativi. Ventisei sequenze in FMV istruiranno il giocatore sull'evoluzione della trama, mentre le ventidue armi previste daranno adito a scene di blastamento totale vissute in un'atmosfera tecno-gotica industriale, ottenuta attraverso un sapiente uso delle sfumature e delle sorgenti luminose in tempo reale. L'accompagnamento sonoro prevede temi sontuosi esaltati dal Dolby Surround così come le esplosioni, gli spari e i dialoghi fra i compagni di squadriglia. *Colony Wars: Vendetta* sarà, infine, compatibile con *Dual Shock*, conferendo all'esperienza ludica blastatoria un gustoso effetto *feedback*.

COLONY WARS: VENDETTA *VANTERÀ NUOVE INQUADRATURE RISPETTO AL PREQUEL.*

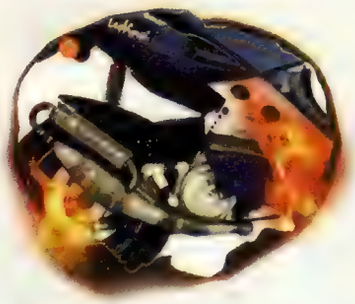
RAGGI LASER ED ESPLOSIONI ESALTANO I CROMATISMI DISEGNATI DALL'ENGINE.

Titolo : COLONY WARS: VENDETTA
Casa : PSYGNOSIS
Uscita : FINE 1998
N° Giocatori : 1
Genere : SPARATUTTO 3D

OPINION LEADER®

MADE IN HELL

(FABBRICATE ALL'INFERNO)



Hand Made WORKS Titanio

HAND MADE W WORKS

Siamo scesi all'inferno
per costruire scarichi così.
Sono forgiati a mano tra le fiamme,
sono progettati per correre
sui circuiti del motomondiale,
sono pronti a viaggiare
per le strade del mondo
con il tuo scooter.
LeoVinci Hand Made, scarichi diabolici.

Hand Made WORKS Carbonio

Stefano Perugini corre con LeoVinci

HAND Z MADE

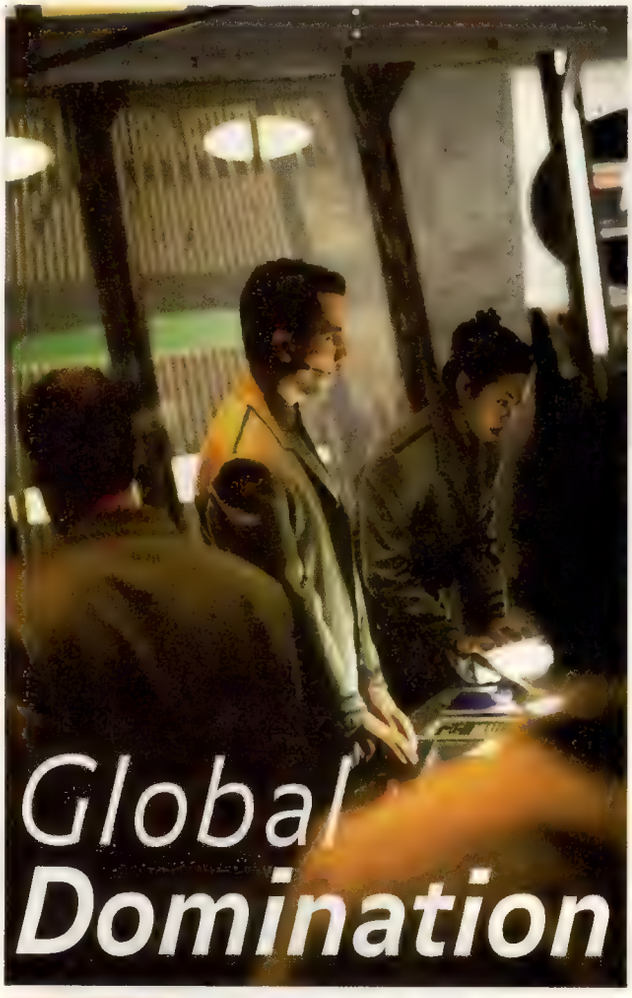
Hand Made Z Alluminio

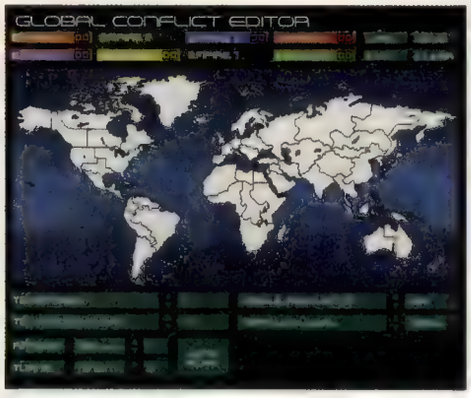
leovinci®
RACING SPARE PARTS

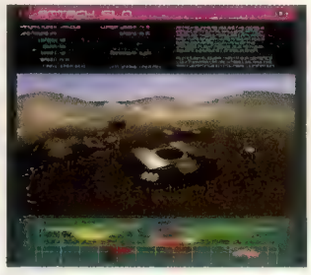
Tel. 0173/465111 - Telefax 0173/465219
www.leovinci.com leovinci@leovinci.com

Speciale War Games

Al di là di ***Command & Conquer*** *e* ***Warcraft II****, è difficile individuare uno* ***strategico in tempo reale*** *per Sony PlayStation sufficientemente sofisticato ed evoluto da suscitare l'interesse dei fan del genere. Ma le cose stanno per cambiare.* ***Eidos, MGM e Psygnosis*** *hanno in cantiere ognuna la propria interpretazione del gioco di strategia in tempo reale, rispettivamente* ***Warzone 2100, WarGames e Global Domination****, un trittico di titoli promettenti che faranno la felicità degli appassionati e di cui* **Super PlayStation Console** *conosce e divulga quanto segue...*







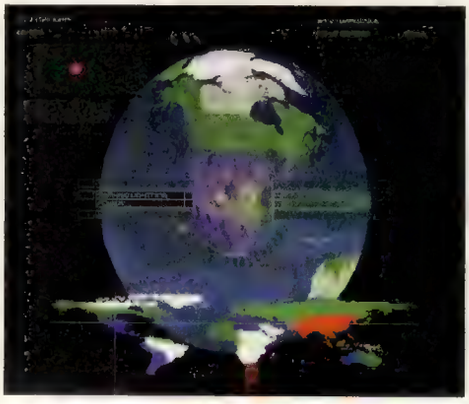
(Sopra) Il candido quadro tattico prima dell'inizio delle ostilità.

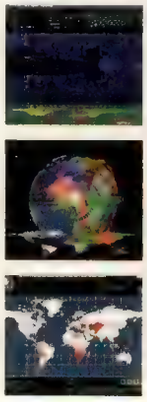
(Sotto) Sono diverse le sequenze in FMV di Global Domination, titolo peraltro caratterizzato da un'elevata velocità di gioco.

CASA: PSYGNOSIS
USCITA PREVISTA: OTTOBRE

L'interpretazione di Psygnosis del genere strategico subisce gli influssi *arcade* tipici della *software house* inglese. Realizzato dalla divisione di Leeds di Psygnosis, *Global Domination* offre due distinte modalità di gioco fuse nel medesimo prodotto ludico.

L'anno è il 2015 e il giocatore interpreta il ruolo di una recluta alla prese con la risoluzione di piccoli conflitti. Col passare del tempo il gioco svelerà tutto il suo potenziale allorquando da semplice recluta ci si troverà alle prese con le redini di un'intera nazione in qualità di comandante supremo delle forze armate, con le prevedibili mire espansionistiche del caso. Il gioco offre due approcci differenti: il primo prevede l'elaborazione di precise strategie di conquista attraverso una mappa tattica planetaria reminiscenza di *Risiko*. In quest'occasione si potranno annettere piccoli paesi neutrali, stringere alleanze con altri stati o difenderli dalla minaccia di un nemico comune. Stabilire rapporti diplomatici con i governi stranieri può risultare più utile che dichiararvi guerra. Un gioco strategico su scala globale come (appunto) *Global Domination* non poteva non offrire sistemi offensivi satellitari e missili nucleari a lunga percorrenza. A questi vanno aggiunte le flotte aeronavali e sofisticati sistemi di difesa elettronica capaci di reimpostare le traiettorie dei missili nemici e rispedirli al mittente. Sono previste circa 20 missioni preimpostate, introdotte da *brefing* in FMV illuminanti in merito agli sviluppi della storia. Il secondo approccio a *Global Domination* prevede una semplificazione, una attenuazione della componente strategica, a vantaggio di un'esperienza *arcade* più intensa. L'Intelligenza Artificiale che governa (è proprio il caso di dirlo) gli stati protagonisti e non del conflitto ne determina l'atteggiamento diplomatico. Essi reagiranno in maniera diversa alle diverse azioni amichevoli o ostili del videogiocatore oltre che degli altri partecipanti al conflitto. Musiche che si promettono epiche daranno all'esperienza ludica un tono cinematografico apocalittico.

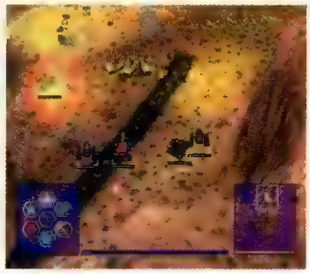


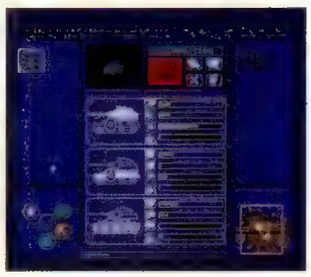


Warzone 2100

CASA: EIDOS
USCITA PREVISTA: SETTEMBRE

Ambientato nel ventunesimo secolo, *Warzone 2100* offre un approccio al genere molto simile a *Command & Conquer* e *Red Alert*.
Il giocatore dovrà conquistare il nord America tramite una serie di missioni condotte attraverso tre fasi principali: l'accumulo di risorse, la costruzione dell'esercito e l'attacco finale. Un motore grafico poligonale permette di inquadrare la scena dalla prospettiva più congeniale mentre la vita scorre in tempo reale sul campo. Si dovrà pertanto elaborare strategie di sviluppo ed attacco con rapidità, consci del fatto che il nemico sta facendo altrettanto. *Routine* di intelligenza accurate guidano i droidi lungo le zone inesplorate delle aree di gioco alla ricerca di preziose risorse, mentre il giocatore allestisce e comanda il suo esercito armato fino ai denti e in costante evoluzione tecnologica. Gli sviluppatori confidano in una *routine* di IA tanto sofisticata da permettere ai droidi di apprendere e imparare dai propri errori onde evitarli nelle partite successive. Pozzi petroliferi, generatori energetici, fabbriche di armamenti e quant'altro dovranno essere costruiti in zone strategiche onde evitare l'accerchiamento da parte del nemico. Il terreno poligonale offre numerosi dislivelli ed asperità tra cui individuare le caratteristiche morfologicamente più adatte su cui gettare le fondamenta delle strutture, nonché delle proprie speranze di successo.In ***Warzone 2100,*** infine, strade e ferrovie assumono un ruolo determinante: rappresentano infatti vie di collegamento su cui è meglio mettere le mani per primi e magari montare posti di blocco per impedire l'avanzata del nemico.

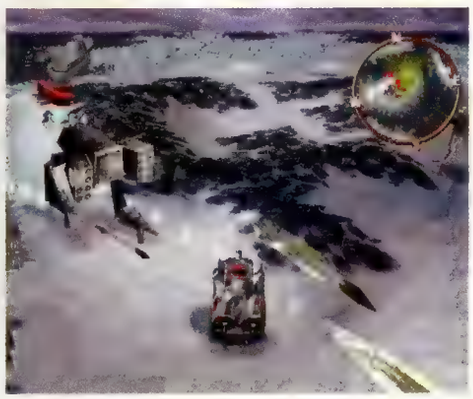


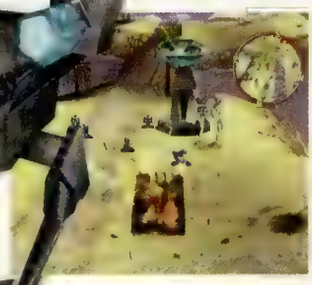


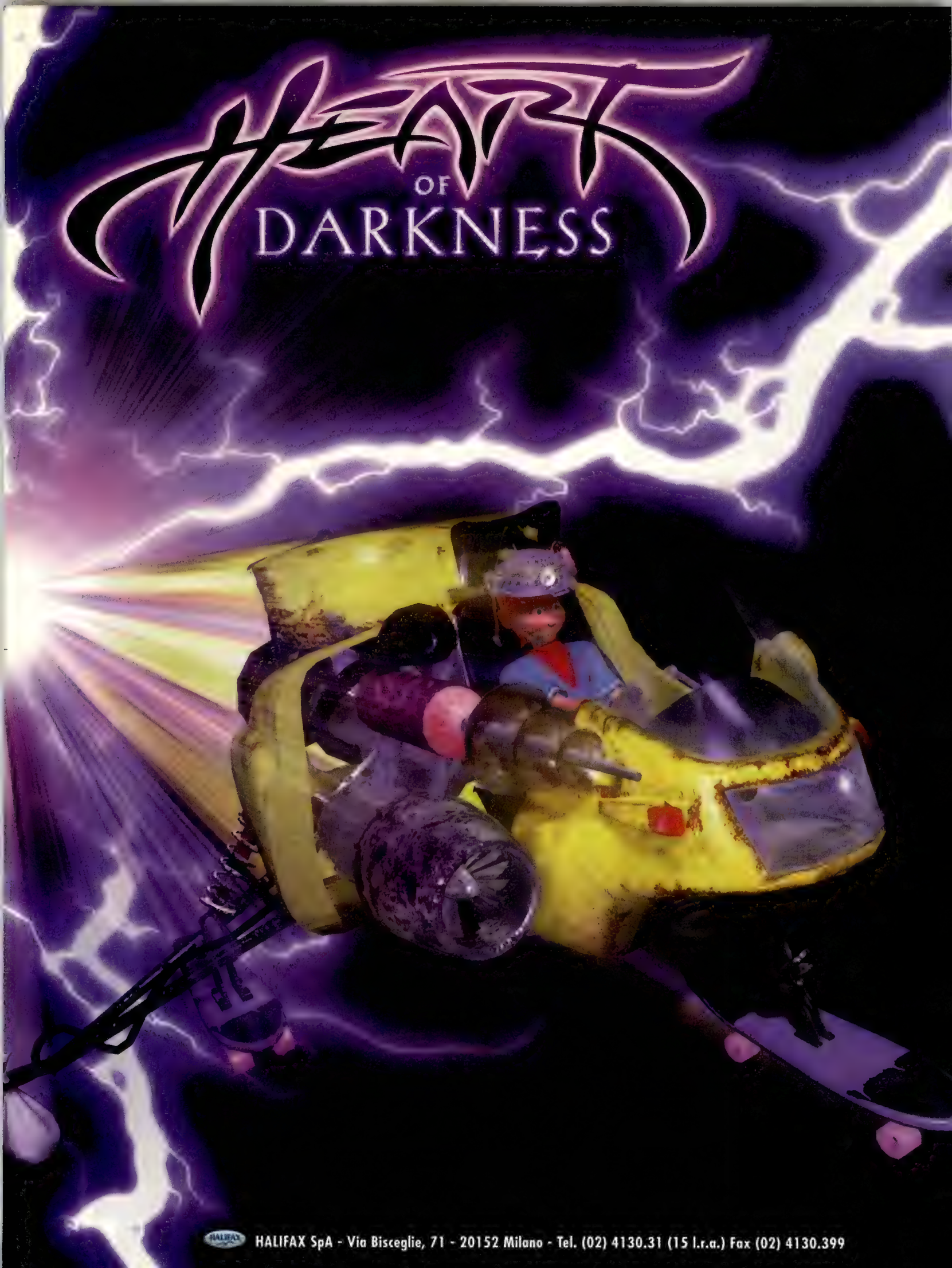
War Games: Defcon 1

CASA: MGM INTERACTIVE
USCITA PREVISTA: GIUGNO

War Games: Defcon 1 prende spunto dal film omonimo dei primi anni ottanta interpretato da Matthew Broderick, ma si svolge circa 20 anni dopo gli eventi descritti nel film.
Il mega-computer WORP, che tanti grattacapi ha provocato ai tipi del Pentagono mentre minacciava di dichiarare guerra ai fantasmi digitali russi, ha trovato un sistema per sterminare l'intera razza umana. Il giocatore ha la possibilità di comandare sia le armate di NORAD (North American Aerospace Defence center) o lo stesso WORP in una battaglia ipertecnologica, all'insegna del conflitto "termonucleare globale" la cui sceneggiatura è stata affidata allo stesso regista del film: John Dabham. Le battaglie, di chiaro stampo *arcade* (nonché assimilabili a quelle della serie *Strike* di EA), hanno luogo in ambientazioni urbane, desertiche o forestali. Il giocatore pilota in prima persona i diversi mezzi disposti sul campo (tra cui carro armati, elicotteri e *mech* bipedi) con la facoltà di assegnare obiettivi alle truppe terrestri, aeree o marittime gestite dal computer. A giudicare dalle immagini, l'aspetto estetico sembra particolarmente curato, ricco di dettagli e di effetti grafici assortiti.
L'estensione del campo visivo sembra sufficientemente estesa da consentire attacchi a lunga distanza, mentre lo *split-screen* trasversale denuncia la possibilità di giocare in due contemporaneamente. ***War Games: Defcon 1*** è previsto per fine giugno e salvo ritardi potrete leggere la recensione completa al ritorno dalle vacanze, sul numero di settembre di SPC.



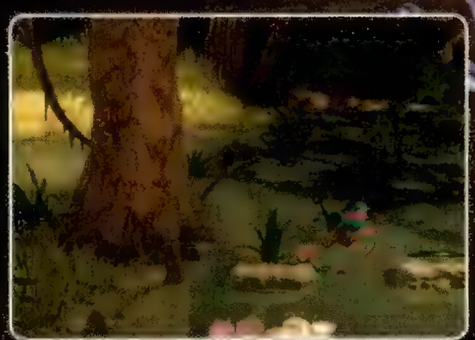
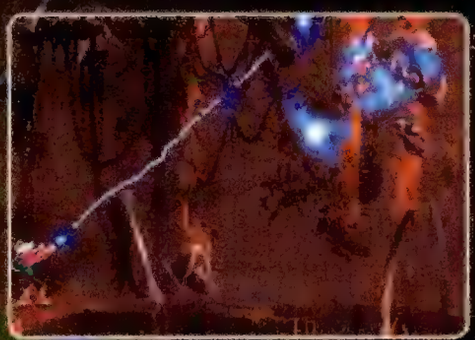


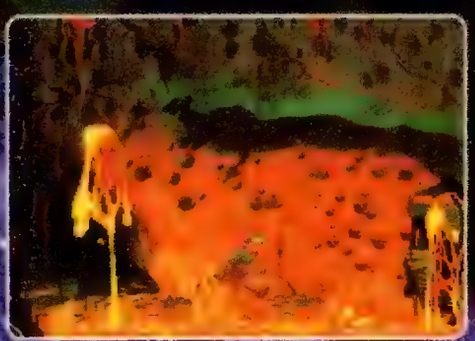


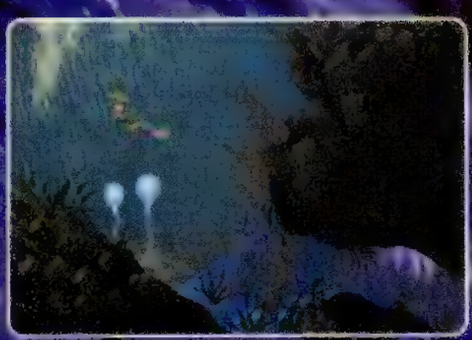
HALIFAX SpA - Via Bisceglie, 71 - 20152 Milano - Tel. (02) 4130.31 (15 l.r.a.) Fax (02) 4130.399

Heart of Darkness, un mondo spaventoso si nasconde nel Cuore delle Tenebre.
Vi regna il Padrone, con una potenza sconfinata, pari solo alla sua crudeltà.
A capo di un esercito di demoni affamati, insegue il giovane Andy, che è venuto a liberare
il suo cane Whisky. Solo tu puoi aiutarlo ad affrontare quest'incubo!
Sorprese mozzafiato, mostri ripugnanti dall'astuzia feroce, personaggi pieni d'ironia...
E' Heart of Darkness... candidato ad essere il miglior platform di sempre.

- Scenari sbalorditivi traboccanti di meccanismi sottili e di trappole ingegnose
- 176 quadri e oltre 30 minuti di sequenze cinematografiche
- Ideato dai creatori di Another World e Flashback
- Musica di Bruce Broughton, interpretata da un'orchestra sinfonica





ocean
www.heartofdarkness.com

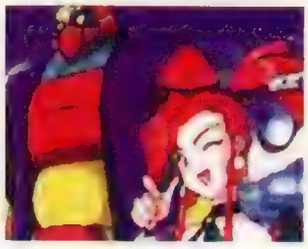
PlayStation
PC CD
COMPLETAMENTE IN ITALIANO

HALIFAX
www.halifax.it

Big in Japan

CESA ha ufficializzato le date *in cui si svolgerà l'edizione autunnale del* ***Tokyo Game Show****, una manifestazione che quest'anno assume una doppia importanza: non solo verranno mostrati tutti i giochi in uscita nel periodo natalizio, ma vi sarà anche la presentazione dei primi titoli giocabili per* ***Dreamcast, la nuova console a 128-bit di Sega*** *(vedi* **Briefs from the Outer Worlds** *pag.64). Lo show avrà luogo dall'9 all 11 ottobre al centro congressi Makuhari Messe situato a Chiba (Tokyo). Il numero di sale prenotato da CESA è il medesimo della scorsa edizione: si prevede quindi un afflusso di pubblico uguale, se non superiore.* ***Tokyo Game Show '98: Fall*** *costituisce un appuntamento immancabile, che* **Super PlayStation Console** *vi illustrerà nei minimi dettagli...*

NONOSTANTE DREAMCAST ESCA CON MESI, SE NON ANNI, D'ANTICIPO RISPETTO A PLAYSTATION 2, SONY NON TEME CONCORRENZA.
Oltre ad avere un'enorme base installata di macchine, in questi anni la casa nipponica si è circondata di *team* di sviluppo estremamente preparati, che consentiranno alla console Sony di godere di ottimi giochi ancora per un lungo periodo di tempo. Un esempio di questa politica è la creazione della nuova etichetta chiamata Deep Space, costituita da Sony Computer Entertainment e Whoopee Camp. SCEI possederà il 50,5% della nuova *software house*, mentre al presidente della piccola ditta di Osaka, Tokuo Fujiwara, spetterà il ruolo di Produttore Esecutivo. Deep Space si occuperò dello sviluppo di giochi particolarmente originali di genere principalmente fantascientifico. Il primo progetto in fase di sviluppo è un'avventura in tempo reale, per il momento senza nome, che vedrà la luce alla fine del prossimo anno. Un'altra casa di recente creazione, con cui Sony gode di uno stretto legame di collaborazione, è Polyphony Digital Entertainment, fondata dai creatori di ***Gran Turismo***. Il suo presidente Kazunori Yamauchi ha recentemente dichiarato che il prossimo gioco che vedremo con marchio Polyphony sarà un RPG poligonale. Questo non significa comunque che l'atteso *sequel* di ***Gran Turismo*** sia stato cancellato: Polyphony possiede svariati team di sviluppo, impegnati in numerosi nuovi titoli che comprendono ***Gran Turismo 2*** e il suddetto gioco di ruolo poligonale. Se Polyphony si lancia nei giochi di ruolo, SquareSoft decide di tentare nuovamente con le simulazioni automobilistiche. Dopo svariati annunci e altrettanti ritardi, gli autori dei mitici ***Rad Racer*** per NES hanno inserito nuovamente nella loro *line-up* di titoli ***Racing²***. Cercheremo di fornirvi maggiori dettagli a riguardo non appena ne verremo a conoscenza...



DANCING BLADE: *KONAMI SI LANCIA NEI CARTONI ANIMATI INTERATTIVI.*

IN DANCE! DANCE! DANCE! POTETE UTILIZZARE I VOSTRI CD PREFERITI.

KOKUMEIKAN 2 KAGERO

Tecmo ha annunciato il seguito di ***Kokumeikan***, conosciuto in occidente con il nome di ***Devil's Deception. Kokumeikan 2 Kagero*** presenta una meccanica di gioco e un'interfaccia grafica fortemente rinnovate. Impersonando una ragazza di nome Milena, il giocatore deve liberarsi di tutti i mostri che tentano di entrare nel suo castello. A questo scopo potrete disporre uno svariato numero di trappole, sia da sole che in combinazione tra loro. I mostri catturati potranno essere venduti per incrementare il proprio *budget* iniziale. Tra i miglioramenti rispetto al precedente episodio abbiamo l'utilizzo di una visuale in terza persona, un numero maggiore di trappole e finali multipli. Tecmo sembra aver reso ***Kokumeikan 2 Kagero*** un titolo principalmente incentrato su azione e combattimenti, vantaggio che rende la sua innovativa meccanica di gioco ancora più interessante. Attendetevi l'uscita della versione giapponese di ***Kokumeikan 2 Kagero*** entro il mese di agosto.

KOKUMEIKAN 2 KAGERO: *NON ENTRATE IL QUELLA CASA...*

Konami continua a produrre titoli bizzarri e originali con la conversione del *rhythm game arcade* ***Beatmania 2nd Mix***. Il gioco consiste in una simulazione di DJ, dove uno o due giocatori devono *"scratchare"* a ritmo con la musica. Come la sua controparte a gettoni, la versione PlayStation sfrutterà un particolare *controller* a forma di piatto. Konami non si è ancora pronunciata circa la data di uscita del gioco. Un altro *rhythm game* in produzione da parte di Konami è ***Dance! Dance! Dance!***, presentato per la prima volta allo scorso *Tokyo Game Show*. Come in ***Bust a Move*** di Enix, lo scopo del gioco è quello di sconfiggere a colpi di passi di danza il proprio avversario; ciò che differenzia il titolo Konami dalla concorrenza è la possibilità di creare un proprio stile di ballo e di realizzare le proprie *Dance Combo*. Nel caso la colonna sonora presente nel gioco non vi soddisfi, potrete ballare con una musica a vostra scelta sostituendo il CD del gioco con uno audio. ***Dance! Dance! Dance!*** verrà distribuito in Giappone a partire da quest'autunno. Rimanendo nel campo delle stranezze, è in arrivo sempre da Konami un cartone animato interattivo intitolato ***Dancing Blade***. Nel gioco impersonate uno studente delle superiori impe-

DR. SLUMP & ARALE-CHAN: *IL VILLAGGIO PINGUINO SBARCA SU PLAYSTATION!*

BLUE BREAKER BURST

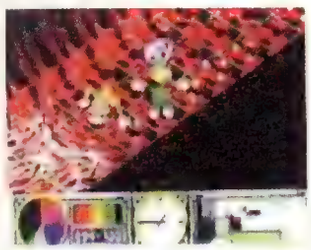
La saga di *Blue Breaker* riappare su PlayStation sotto un differente formato. *Blue Breaker Burst* consiste infatti in un picchiaduro poligonale/gioco di ruolo/simulazione di appuntamenti. L'obiettivo del gioco consiste nel recupero di una spada sacra. Durante l'avventura incontrerete diversi personaggi, che comprendono svariate ragazze che dovrete corteggiare e conquistare. Il gioco presenta quattro modalità differenti: *Story, Original, Versus* e *Training*. Se possedete i salvataggi di *Blue Breaker Burst RPG*, uscito lo scorso anno per PlayStation, potrete accedere ad alcune fasi di gioco segrete presenti nello *Story Mode*. Human ha deciso di distribuire *Blue Breaker Burst* in due versioni, una normale e una *limited* accompagnata da un CD contenente le voci dei protagonisti. Entrambe le edizioni saranno disponibili a partire dal mese di luglio.

QUANDO I PICCHIADURO INCONTRANO LE LOVE SIMULATION...

gnato a ostacolare il tentativo di una strana ragazza di distruggere Tokyo. Previsto per il 27 agosto, *Dancing Blade* è la prima di una serie di avventure animate interattive che verranno distribuite nei mesi futuri. Konami ha anche in cantiere un gioco d'azione dal soggetto particolarmente originale: in *Magical Medical* infatti assumente le vesti di una piccola creatura il cui scopo è quello d'infiltrarsi in un corpo umano e purificarlo da pericolosi virus. Per scacciare la minaccia virale dovrete combinare vitamine e agenti chimici, così da ottenere le medicine più adatte a sconfiggere le differenti classi di nemici. Eliminando alcuni virus particolari verrete remunerati con vitamine rare, che vi saranno molto utili nella lotta contro i boss di fine livello. *Magical Medical* sarà distribuito in Giappone a partire dal mese di agosto. La fantasia di Konami non sembra comunque limitarsi solo al campo videoludico: qualche geniale mente dello staff di *marketing* (probabilmente un pendolare) ha pensato bene di vendere i videogiochi persino in stazione. A partire da quest'estate sarà infatti possibile acquistare alcuni titoli Konami all'interno della catena di *snack bar* ferroviari Kiosk. I primi titoli a godere di questo singolare tipo di distribuzione sono *Jikkyou Powerful Baseball '98* e *Metal Gear Solid*.

UN CARTONE POLICOMPLESSO

Dopo una serie infinita di giochi dedicati a *Dragonball*, finalmente anche il *manga* che ha lanciato Akira Toriyama nel mercato fumettistico nipponico godrà di una trasposizione digitale: a quanto ci risulta gli unici giochi dedicati a Dr. Slump & Arale finora erano semplici scacciapensieri a cristalli liquidi. La rinnovata popolarità che sta godendo il



RECENTEMENTE UN POLIMORFA SCHWARZENEGGER È DIVENTATO TESTIMONIAL DI UNA TELEVISIONE DIGITALE GIAPPONESE. NON C'ENTRA NULLA CON I VIDEOGIOCHI, MA NON ABBIAMO SAPUTO RESISTERE...

MAGICAL MEDICAL: *KONAMI SI DA ALLA MEDICINA.*

M-GAMES VIDEOGIOCHI *Nuovi e Usati*

Via Giuba, 28/A - 20132 MILANO Tel. e Fax: 02/28.94.641

SPEDIZIONI GRATIS
Acquistando almeno 2 giochi sia nuovi che usati

PORTACI O SPEDISCICI I TUOI GIOCHI USATI
Riceverai uno SCONTO sull'acquisto di altri giochi, nuovi o usati

Da noi potrai trovare:
- GIOCHI USATI PLAYSTATION E SATURN DA LIT. 30.000
- GIOCHI NUOVI PLAYSTATION E SATURN DA LIT. 49.000
- GIOCHI USATI NINTENDO 64 DA LIT. 50.000
- GIOCHI NUOVI NINTENDO 64 DA LIT. 109.000
- GIOCHI MEGADRIVE E SUPERNINTENDO DA LIT. 20.000
- GIOCHI GAMEGEAR E GAMEBOY DA LIT. 20.000

PlayStation

SEGA SATURN

NINTENDO 64

Valutiamo i Vostri giochi PSX e SAT: minimo L. 20.000 massimo L. 50.000
Valutiamo i Vostri giochi N64: minimo L. 40.000 massimo L. 75.000

NOLEGGIO VIDEOGIOCHI
Tessera GRATUITA ai lettori di questa rivista!

TUTTI I MARCHI E I LOGHI APPARTENGONO AI LORO LEGITTIMI PROPRIETARI

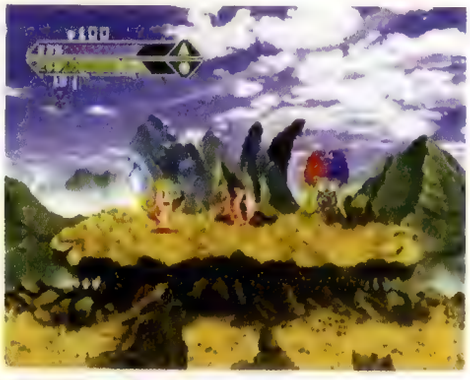
VUOI ACQUISTARE?
Telefona al numero 02/28.94.641e richiedi il listino prezzi, ti verrà spedito per posta oppure ti verrà inviato per fax.
Oppure chiedi la disponibilità immediata di ciò che ti interessa, direttamente al telefono; se deciderai di acquistare, riceverai il pacco entro 5 giorni lavorativi (circa). Se ordini più di due giochi non pagherai i costi di spedizioni.

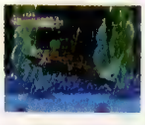
VUOI VENDERE?
Abiti fuori Milano???
Telefona al numero 02/28.94.641 e fai valutare i tuoi giochi; ti verrà proposta una cifra, se questa ti andrà bene, potrai spedirci i tuoi giochi. Appena riceveremo il tuo pacco, verrai immediatamente avvisato via telefono e potrai quindi fare subito il tuo ordine.
Per corrispondenza non ritiriamo CONSOLE e giochi del MEGADRIVE, SUPERNINTENDO, GAMEGEAR e GAMEBOY.
I giochi devono avere tutti le scatole e le istruzioni.
Telefona per ricevere maggiori informazioni!
Abiti a Milano???
Vieni a trovarci direttamente in negozio!!!

DEBUT 21

Il nuovo episodio del popolare simulatore d'impresario di *idol* nipponiche è ambientato in un ventunesimo secolo da racconto cyberpunk. Tutti i personaggi di spettacolo sono infatti stati sostituiti da perfetti replicanti. Come manager di Kamisaki Ai, dovrete portarla al successo iscrivendola a lezioni di ogni tipo come ballo, canto e dizione. Questi androidi sono stati costruiti per vivere solo un anno: avrete quindi poco tempo per riuscire a lanciarla nel mondo dello spettacolo. Inoltre potrete incorrere spesso in spese di riparazione. Realizzato interamente in grafica poligonale, ***Debut 21*** rappresenta un grande passo in avanti per le simulazioni di crescita. Il gioco dovrebbe essere ultimato entro quest'estate; NEC Interchannel non sembra avere intenzione di convertire il titolo per il mercato occidentale.

LE ANIMAZIONI DEI BALLETTI SONO STATE REALIZZATE TRAMITE MOTION CAPTURE.



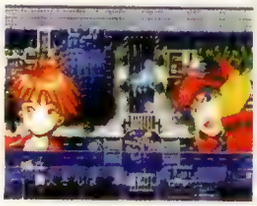


SILHOUETTE MIRAGE: REPROGRAMMED HOPE *VANTA NUOVI LIVELLI E NEMICI INEDITI.*

fumetto/*anime*, dopo il debutto della nuova serie televisiva, ha convinto Bandai ha trasformarlo in un gioco per PlayStation. ***Dr. Slump & Arale-chan*** è un *action game* poligonale nel quale, impersonando la pestifera bambina robot, dovrete causare danni di ogni tipo. Nessuna data di uscita è stata al momento specificata. Se siete fan sfegatati degli *anime* Gainax e adorate il *mahjong* non potrete resistere alla nuova produzione videoludica degli autori di *Evangelion* e *Il Mistero della Pietra Azzurra*. ***Eva and Friends*** è un *mahjong*, gioco d'azzardo orientale, avente come protagonisti i personaggi più conosciuti delle produzioni animate Gainax. Nella modalità *Versus* è possibile scegliere tra quindici giocatori diversi provenienti dalle serie *Neon Genesis Evangelion*, *The Secret of Blue Water* (*Il Mistero della Pietra Azzurra*) e *Top wo Nerae! Gunbuster*. Per le voci dei protagonisti sono stati usati i rispettivi doppiatori originali. Nello *Story Mode* invece la scelta dei personaggi utilizzabili si limita a Shinji, Nadia e Noriko. ***Eva and Friends*** verrà distribuito in Giappone a partire dal 23 luglio. Sulla scia dello straordinario successo che gode in Giappone ***Super Robot Taisen***, Takara ha voluto produrre una simulazione strategica chiaramente ispirata al titolo Banpresto. All'imponente schieramento di licenze che offre ***Super Robot Taisen***, Takara contrappone quella delle serie robotiche Sunrise, tra cui *Armored Troopers Votoms* e *Dougram*. ***Brave Saga*** vanta la presenza di più di duecento robot diversi. La meccanica di gioco utilizzata è quella classica a turni: quando due mezzi ingaggiano battaglia, una breve animazione mostra i risultati del combattimento. Lo sviluppo di ***Brave Saga*** dovrebbe essere ultimato entro dicembre.

Anche Bandai, forte della licenza esclusiva delle serie di *Gundam*, si prepara a lanciare un gioco di strategia. ***SD Gundam G Generation*** è l'ultimo episodio di una popolare serie di simulazioni strategiche molto simili a ***Super Robot Taisen***. Il gioco, che farà ampio uso di sequenze FMV, sarà disponibile in Giappone dal mese di agosto.

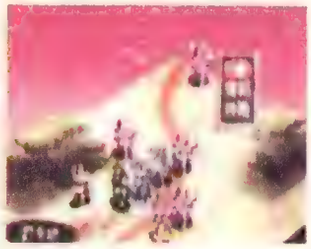
BRAVE SAGA: *IL* SUPER ROBOT TAISEN *DI TAKARA.*



SHORT IN JAPAN

Dopo il brillante successo di ***Gun Bullet/Point Blank***, Namco si appresta a lanciate un *sequel* del titolo in esclusiva per PlayStation. Chiamato ***Gunbarl***, il gioco godrà di un numero di livelli estremamente elevato, numerose modalità dedicate al *multiplayer* e e un *action RPG* da giocare con Guncon. La data di uscita di ***Gunbarl*** è prevista per agosto. Capcom ha rivelato nuovi dettagli riguardanti il progetto ***Bio Hazard: New Generation***. Le aggiunte alle nuove versioni dei primi due episodi della saga non si limitano alla compatibilità con *Dual Shock*. ***Bio Hazard: Director Cut*** viene distribuito con un secondo CD, contenente informazioni segrete su entrambi gli episodi della serie. Il CD consente inoltre di avere accesso all'intero arsenale a disposizione dei protagonisti e a tutti i segreti (sottotrame e personaggi) dei due giochi. ***Bio Hazard: Director Cut*** gode inoltre di una colonna sonora riarrangiata per l'occasione. ***Bio Hazard 2*** vanta invece tre modalità di gioco aggiuntive: il *Rookie Mode* vi consente di godere di un arsenale completo sin dall'inizio del gioco. La *USA Version* consiste ovviamente in ***Resident Evil 2***, leggermente più difficile della versione giapponese del gioco. Infine nell'*Extreme Battle* dovete scegliere fra tre livelli di gioco da affrontare in un tempo limitato contro un numero enorme di nemici. Entrambi i giochi saranno commercializzati in Giappone a partire dal 6 agosto. Le versioni americane saranno disponibili a partire da settembre, mentre non sono previsti adattamenti per il mercato europeo. Treasure h confermato la data di uscita di ***Silhouette Mirage: Reprogrammed Hope***. Il gioco, che conterrà un numero maggiore di livelli e nemici rispetto alla versione Saturn, verrà distribuito il 23 luglio. Takara ha in fase di sviluppo un picchiaduro poligonale realizzato dagli autori di ***Tohshinden*** e ***Choro-Q***. ***Abara Bann*** contiene uno *story Mode* simile a un RPG in 3D che include ben 120 minuti di animazioni. Durante il gioco, gli otto protagonisti potranno accumulare punti-esperienza da impiegare per migliorare le proprie capacità. L'uscita di ***Abara Bann*** in Giappone è prevista ad agosto. Taito si appresta a distribuire la versione PlayStation di ***Puzzle Bobble 4***. La conversione contiene cinque modalità differenti che comprendono un *editor* dei livelli. Come in ***Darius*** è possibile scegliere tra più percorsi di gioco per accedere a finali differenti. ***Puzzle Bobble 4*** verrà distribuito a partire da quest'estate. Human ha ultimato lo sviluppo di ***Epica Stella***, un *simulation RPG* dotato di una storia complessa e ben orchestrata e un sistema di gioco particolarmente originale. La caratteristica principale del titolo consiste in una progressione del gioco estremamente influenzata dalle scelte del giocatore e aperta a svariati finali differenti. I combattimenti tra i robot protagonisti del gioco sono visualizzati interamente in grafica poligonale, a beneficio della spettacolarità e del realismo delle scene di battaglia. ***Epica Stella*** sarà disponibile in Giappone a partire dal 16 luglio. Concludiamo con uno dei candidati al titolo di gioco più assurdo della stagione estiva. In ***Fireworks*** di Magic siete incaricati da un parco gioco di preparare uno show basato su fuochi d'artificio. A questo scopo dovrete sfruttare gli effetti speciali provocati da altri fuochi per combinarli in nuovi capolavori pirotecnici. Ci sono più di cento milioni di combinazioni possibili. ***Fireworks*** verrà venduto il 16 luglio. Solo in Giappone naturalmente...

TAKARA RITORNA AI PICCHIADURO CON ABARA BANN.



EPICA STELLA OFFRE UNA PROGRESSIONE DI GIOCO APERTA A PIÙ FINALI.

DIEGO CORTESE

FIREWORKS: PLAYSTATION HA FATTO IL BOTTO.

Spazioin

SOFTWARE MULTIMEDIA GAMES

SONY PLAYSTATION CENTER

PlayStation

PLAY STATION NEWS

- RESIDENT EVIL 2 (italiano)
- TEKKEN 3
- GRAN TURISMO (italiano)
- METAL GEAR SOLID
- PREMIER MANAGER '98
- GEX 2
- CIRCUIT BREAKER
- TOMMY MAKINEN RALLY
- SENSIBLE SOCCER '98
- V-VOLLEY
- VIRTUAL POOL '98
- DEAD OR ALIVE
- POINT BLANK
- EVERYBODY'S GOLF
- BABY UNIVERSE
- ALUNDRA
- BOMBERMAN
- WORLD CUP' 98 (italiano)
- PARASITE EVE
- ROAD RASH 3D
- TENCHU

E MOLTI ALTRI.....

VASTA DISPONIBILITA'

GADGETS
MODELLINI
SAILORMOON
RANMA 1/2 giapponese
GUNDAM

ACCESSORI PSX

- LINK CABLE
- MEMORY CARD COLOR
- PAD COMPATIBILE
- PROLUNGA PAD
- VOLANTE MAD KATZ
- PAD COLOR
- CAVO SCART
- MEMORY CARD 1 MEG
- MEMORY CARD (MEGRE UNIT
- CHIP MODIFICA 14 PIN
- MEMORY CARD 24 MEG

NOVITÀ N64

Mortal KOMBAT 4
FORSAKEN
BUST A MOVE 2
WORLD CUP 98
GOEMON
AERODAUGE

Prodotti Originali

CONFEZIONI:

PLAYSTATION PAL + PAD + 10 GIOCHI
a L. 279.000

PLAYSTATION PAL + DUAL SHOCK + 10 GIOCHI
a L. 299.000

PLAYSTATION VALUE PACK: PLAY + 2 PAD
+ MEMORY CARD + 10 GIOCHI
a L. 339.000

VENDITA DIRETTA E PER CORRISPONDENZA

Spazioin via Roma, 39 - 00040 Pomezia Roma Tel. 06/91143625 (18 linee r.a.) Fax. 06/91143600
e-Mail: spazioin@programatic.it - Internet: http://www.programatic.it/spazioin

Tutti i marchi appartengono ai legittimi proprietari

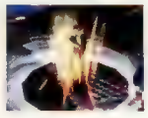
Final Fantasy VIII

Il termine *sequel* ha sempre significato un modo semplice per racimolare denaro con il minimo impegno, un continuo susseguirsi di giochi ricavati dallo stesso stampo alfanumerico, riconoscibili solo dalla differente storia che contengono. Questo non è il caso di SquareSoft che per la realizzazione dell'ottavo episodio di *Final Fantasy* sembra aver abbandonato molti degli elementi che hanno da sempre caratterizzato questa saga infinita...

Nonostante l'impronta realistica data al gioco, gli incantesimi non mancano.

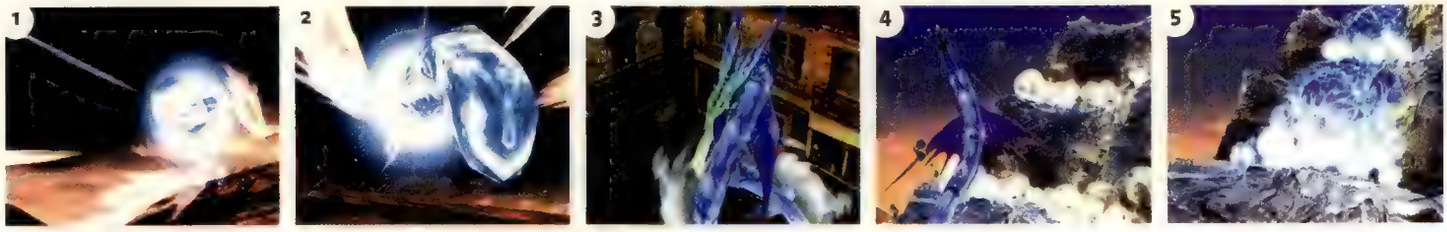
Roppongi (Tokyo), 15 maggio 1998, ore tre del pomeriggio: nel seminterrato del First Bulding, SquareSoft ha finalmente mostrato alla stampa giapponese le prime immagini di ***Final Fantasy VIII***. La presentazione è principalmente incentrata sulla proiezione di un filmato contenente sia sequenze in computer grafica che immagini di gioco: dieci minuti densi d'informazioni visive che ci hanno consentito di apprendere le basi su cui si erge il prossimo colosso Square.

Il breve filmato inizia con una formazione di caccia che vola in una notte di luna piena. Subito dopo l'apparizione del logo del gioco, l'inquadratura si sposta su una flotta di strane navi simili ad aliscafi; sul ponte di una di queste si staglia la figura di Squall Leonhart, il diciassettenne protagonista del gioco, un ragazzo individualista e solitario non molto portato alla comunicazione con il prossimo (in pratica un nuovo Cloud). L'arma che impugna è chiamata Gunblade, una spada apparentemente simile a una combinata, le cui caratteristiche non sono ancora state ufficialmente definite. Secondo alcune indiscrezioni sembra che il caricatore a tamburo posto vicino all'elsa sia dotato di particolari munizioni che caricano la lama di energia. Grazie ad essa, è possibile eseguire attacchi multipli di grande potenza per un breve periodo di tempo.



Terminato lo sbarco inizia una spettacolare battaglia, sempre in computer grafica, la cui qualità supera abbondantemente le animazioni prodotte da Square fino ad ora. Particolarmente impressionante il movimento dei capelli del protagonista, la cui animazione non ha nulla da invidiare a quella presente nelle *intro* di ***Tekken 3*** e ***Soul Edge***. Il filmato termina con alcune immagini del gioco, grazie alle quali si viene a contatto con altri due personaggi appartenenti al mondo di Squall. Il primo è un ragazzo di nome Zell, mentre la seconda è una ragazza sulla quale gli sviluppatori non hanno voluto pronunciarsi. Maggiori sono invece i dettagli su Laguna Loire, un giornalista ventisettenne che, oltre a vivere in un mondo diverso da quello del protagonista, possiede un carattere a lui diametralmente opposto. Ex-ufficiale dell'esercito, Laguna è una persona aperta, altruista, onesta e desiderosa di comunicare con il prossimo. Non è ancora chiaro se Squall e Laguna siano amici o avversari. La caratterizzazione dei personaggi è stata nuovamente affidata a Tetsuya Nomura (***Final Fntasy VII, Parasite Eve***), che divide con Yoshitaka Amano

Titolo : Final Fantasy VIII
Casa : SquareSoft
Uscita : Inverno
N° Giocatori : 1
Genere : Rpg



(Foto 1-5) L'evocazione del Leviatano è ancora più impressionante di quella dell'episodio precedente.

(***Final Fantasy I-VI, Rebus***) la realizzazione delle illustrazioni. Square si è riservata di fornire successiveamente dettagli sulla storia narrata nel gioco: pare certo comunque che il tema predominante in ***FFVIII*** sia l'amore.
Dalle prime immagini rilasciate si può desumere che i contenuti fantastici siano addirittura inferiori al settimo episodio della saga. La tecnologia impiegata nel mondo di ***Final Fantasy VIII*** risulta in gran parte familiare, come anche l'architettura di alcuni edifici. Quest'estrema tendenza al realismo potrebbe addirittura portato all'accantonamento dei Chocobo, i bizzarri pennuti presenti sin dal primo episodio della saga. La magia non è comunque scomparsa, almeno a giudicare dalle splendide immagini relative agli incantesimi d'attacco e all'evocazione del leviatano.

Parasite Fantasy

Ciò che differenzia ***Final Fantasy VIII*** dai precedenti episodi è il maggior realismo con cui è stato realizzato il gioco: il livello di dettaglio è notevolmente incrementato, sia per quanto riguarda i fondali che per i personaggi. Questi ultimi sono rappresentati mediante un elevato numero di poligoni, unito a un pesante uso del *texture mapping*, preferito al *gouraud shading* dell'episodio precedente. Il risultato appare simile a ciò che si è visto in ***Parasite Eve***, elemento che sembra confermare la voce secondo la quale condividerebbero il medesimo motore grafico: auguriamoci che non conservi anche il discutibile sistema di attacchi casuali... Sempre all'insegna del realismo, il gruppo di personaggi viene interamente visualizzato sul terreno di gioco, anche durante il movimento su mappa, e il loro aspetto mantiene sempre le proporzioni reali. La realizzazione delle musiche è stata affidata a Nobuo Uematsu, la cui presenza ci assicura una colonna sonora dalle elevate qualità musicali. Il sistema di battaglia sembra essere un'ulteriore evoluzione dell'*Active Battle System*. Non è certo però se conservi le *Time Limit*, mentre è confermata l'assenza delle Materia. Il modo in cui viene concepita la magia è stato annunciato come simile a quello utilizzato in ***Soukaigi*** (recensito a pagina 80), sebbene non sia stato ancora definito ciò che i giocatori possono generare. Come nell'episodio precedente, il numero dei personaggi presenti sul campo di battaglia non può superare le tre unità.

[redacted]

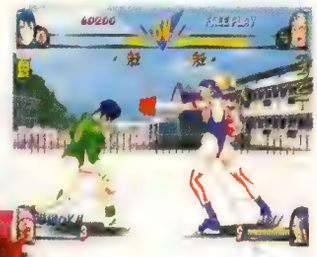
Durante la rimanente parte della cerimonia di presentazione, Hironobu Sakaguchi (direttore di ***Final Fantasy VII*** e vicepresidente di Square) e Takeichi Tomoyuki (presidente di Square) hanno risposto alle domande dei giornalisti presenti senza però rivelare molto del gioco. Takeichi ha brevemente ripercorso la storia di ***Final Fantasy***. Dal primo ***Final Fantasy***, uscito nel dicembre del 1987, la saga ha venduto 13 milioni e mezzo di copie nel solo Giappone e più di cinque milioni all'estero. Takeichi e Sakaguchi hanno inoltre voluto sottolineare l'importanza che ***Final Fantasy VII*** ha avuto nell'evoluzione della serie: secondo il vicepresidente di Square, ***FFVII*** ha rappresentato un grande passo in avanti rispetto gli scorsi episodi, grazie all'introduzione del supporto ottico. Takeichi ha affermato che l'importanza dell'episodio precedente è dovuta anche al notevole successo riscosso in occidente; per questo motivo, storia e ambientazione del nuovo ***Final Fantasy*** hanno uno stile più internazionale rispetto alle passate edizioni.
Sebbene i tempi di conversione del gioco per il mercato occidentale non siano ancora stati definiti, alcuni indizi nel discorso di Takeichi ci portano a pensare che saranno piuttosto ridotti. Le presenze di una *demo* filmata del gioco nella versione americana di ***Parasite Eve*** (settembre) e di una giocabile in quella di ***Brave Fencer Musashiden*** (novembre) possono essere considerate come un'ulteriore conferma dell'intenzione di Square di accorciare i tempi di adattamento.
Final Fantasy VIII verrà distribuito in Giappone a partire da quest'inverno. Una prima *demo* del gioco verrà inclusa nell'RPG poligonale ***Brave Fencer Musashiden***, previsto in Giappone per il 16 luglio. Attendetevi quindi maggiori informazioni sul prossimo numero di SPC.

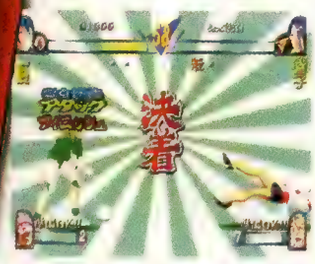
La rappresentazione dei personaggi vanta una definizione grafica estremamente elevata.

Gli uomini di Final Fantasy VIII

Produzione esecutiva: Hironobu Sakaguchi
Direzione: Yoshinori Kitase
Produzione: Shinji Hashimoto
Musiche: Nobuo Uematsu
Caratterizzazione personaggi: Tetsuya Nomura
Illustrazioni: Yoshitaka Amano

Rival Schools
United by Fate





Dopo un tiepido debutto nelle sale giochi lo scorso dicembre, il picchiaduro poligonale Capcom *Rival Schools: United by Fate* si appresta a raggiungere PlayStation. La conversione, oltre ad essere una fedele riproduzione della sua controparte a gettoni, vanta la presenza di nuovi personaggi e una bizzarra quanto inedita modalità di gioco.

Conosciuto in Giappone con il titolo di *Shiritsu Justice Gakuen: Legion of Heroes*, *Rival Schools: United by Fate* unisce una meccanica di gioco simile a quella di *X-Men vs Street Fighter* allo stile grafico poligonale sperimentato con *Street Fighter EX*. Il risultato è un picchiaduro in 3D semplice ed immediato che recide in parte i suoi legami con il passato bidimensionale capcomiano. Cambia la disposizione dei tasti, viene reso possibile lo spostamento laterale e vengono semplificate le tecniche di contrattacco: tutte modifiche pensate per rendere più appetibile il gioco ai principianti, consentendogli di diventare competitivi sin dalle prime partite. Forse è proprio nella notevole facilità che va ricercata la causa della non elevata popolarità di *RS:UbF* tra i fanatici dei picchiaduro, soprattutto in America. Difficilmente apprezzabile dal pubblico internazionale anche la caratterizzazione dei personaggi che trae ispirazione dai *manga* d'ambientazione scolastica: lo stile tipicamente *anime* farà però la gioia di tutti gli appassionati di animazione giapponese.

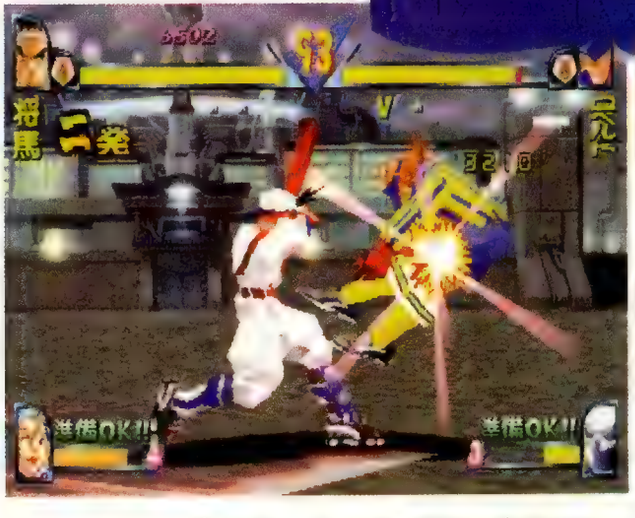
Kyo Kapa Open Will

Bosuzoku con sandali e *bokken* e yankee dalla divisa fuori misura sono i principali protagonisti di questo nuovo picchiaduro Capcom: teppisti di cinque scuole differenti riuniti per affrontare un pericoloso nemico costituito dal misterioso liceo privato Justice Highschool. Ichimonji Batsu, Wakaba Hinata e Kagami Kyosuke provengono dal liceo Taiyoo (sole). Roy Bromwell, Boman Delgado e Tiffany Rose sono iscritti al liceo Pacific. Sawamura Shoma, Roberto Sanho e Natsu Urahara frequentano il liceo per atleti Go Rin (cinque cerchi). Ishido Gan, Edge e Kazama Akira (con e senza casco) provengono dal violento liceo Gedo (non ortodosso). Non poteva mancare infine la Street Fighter Sakura Kasugano, studentessa del liceo

Il bacio di Tiffany consente di recuperare parte dell'energia perduta.

Titolo : Rival Schools: U.by F.
Casa : Capcom
Uscita : Imminente
N° Giocatori : 1-2
Genere : Picchiaduro

Tamagawa Minami. Lo scopo principale dei sopracitati studenti è la ricerca di alcune persone scomparse dai loro rispettivi licei, rapimenti probabilmente effettuati da alcuni elementi della Justice Highschool a cui appartengono i professori Hideo Shimazu e Kyoko Minazuki, il preside Raizo Kiya e il rappresentante d'istituto Hyo. Ogni protagonista ha un proprio scopo preciso per lottare con gli altri studenti, scopo chiarito nelle scene d'intermezzo e nella sequenza finale: queste godranno di campionamenti vocali realizzati appositamente per la versione casalinga del gioco. ***Rival Schools*** per PlayStation consente inoltre di utilizzare i boss e i personaggi segreti sin dall'inizio (Sakura, Akira senza casco, Raizo e Hyo) ai quali si aggiungono due combattenti inediti: il primo è il fratello di Akira, anch'egli provenente dal liceo Gedo, mentre il secondo è un professore di ginnastica armato di *shinai* di nome Hayato. In totale quindi sono disponibili venti personaggi diversi, un numero non elevato ma comunque più alto della media dei picchiaduro poligonali presenti sul mercato.



Poku Poku Fight

Come in ***X-Men vs Street Fighter***, il gioco viene affrontato scegliendo due personaggi differenti. Il primo round dev'essere affrontato dal primo combattente selezionato, mentre il secondo può essere combattuto dalla riserva. Il personaggio che rimane inutilizzato può essere impiegato durante l'incontro per eseguire un *Team Up Attack*: gli effetti di questo tipo di attacco cambiano a seconda del sesso di chi lo esegue. Gli uomini aggrediscono l'avversario con una serie di colpi speciali, mentre le donne baciano il proprio compagno consentendogli di potenziarsi o recuperare le energie perdute. I *Team Up Attack* sono tutti caratterizzati da uno stile fumettoso, particolarmente evidente nell'attacco sincronizzato di Akira senza casco: il modo in cui Akira lo esegue è infatti chiaramente ispirato alle sequenze finali del nono episodio della serie animata *Neon Genesis Evangelion*. Non mancano i colpi speciali, la cui esecuzione non si discosta da quella dei precedenti titoli Capcom, e *Super Combo* che qui prendono il nome di *Burning Vigor Attack*. Ogni attacco può essere concatenato, sia a terra che in aria, ed è possibile contrastarlo eseguendo un colpo speciale non appena il personaggio assume la posizione di parata. E' stata inoltre inserita la possibilità di eseguire movimenti laterali, elemento che riduce il chiaro legame di questo picchiaduro con i suoi predecessori bidimensionali.

Singolare per un picchiaduro Capcom è la pulsantiera, composta da soli quattro tasti, due per i pugni e due per i calci, una scelta che evidenzia l'intenzione degli sviluppatori di rendere i controlli più immediati.

Pop Pop School

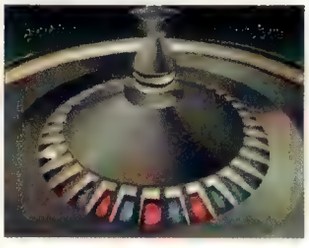
La versione PlayStation di ***Rival Schools*** include tutte le classiche modalità presenti in questo genere di gioco, tra cui *Story Mode, Versus Mode* e *Training Mode*. Oltre a queste vi è una modalità aggiuntiva a cui è interamente dedicato il secondo CD presente nella confezione: chiamata *School Life Mode*, questa consiste in una simulazione dove aiutate uno dei personaggi a superare un anno scolastico.
Durante il gioco dovete curare i rapporti con i vostri compagni di classe e partecipare a sottogiochi che costituiscono riduzioni delle varie attività sportive che si praticano nelle scuole giapponesi. Le scelte compiute durante il gioco influiscono sulle caratteristiche del personaggio e sulla potenza dei suoi colpi speciali. Dato il suo stile particolarmente giapponese, lo *School Life Mode* potrebbe non essere inclusa nella versione occidentale del gioco; sospetto confermato dal fatto che tale modalità non è stata menzionata durante la presentazione del gioco allo scorso *E3* statunitense. Tra le altre aggiunte confermate per la versione giapponese del gioco abbiamo la compatibilità con il *Dual Shock*, una sequenza iniziale in stile *anime* e due canzoni destinate all'introduzione e ai titoli di coda: queste ultime saranno cantate da un noto complesso nipponico. ***Rival Schools: United by Fate*** verrà distribuito in Giappone a partire dal mese di luglio.

LE PAUSE PER I CARICAMENTI SARANNO ALLIETATE DA DIVERTENTI ILLUSTRAZIONI.

LA GESTIONE DINAMICA DELLE INQUADRATURE DONA MAGGIORE SPETTACOLARITÀ AGLI SCONTRI.

AKIRA SENZA CASCO E SAKURA SONO UTILIZZABILI SIN DALL'INIZIO.

Echo Night

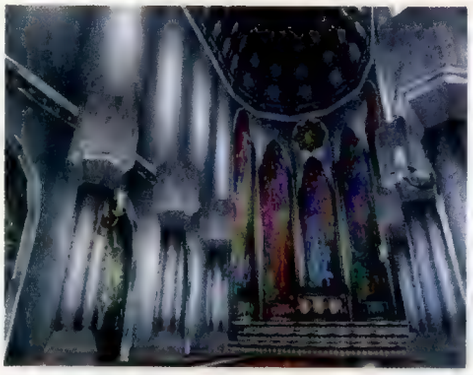


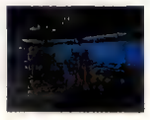
L'AVVENTURA SI SVOLGE INTERAMENTE IN TEMPO REALE.

From Software abbandona cappa e spada per dedicarsi a un nuovo genere d'avventura. Saprà *Echo Night* guadagnarsi la medesima popolarità della saga di *King's Field*?

From Software è stata una delle prime case a produrre *software* per PlayStation con *King's Field*, un *action RPG* poligonale distribuito quasi contemporaneamente al lancio della macchina Sony. A quattro anni di distanza, From Software è rimasta fedele allo stesso tipo di gioco, decidendo però di abbandonare il sistema di combattimento e il genere medioevale. *Echo Night* è un'avventura caratterizzata da fondali dall'elevata qualità grafica e da un incredibile livello di dettaglio. Il gioco, che si svolge interamente in tempo reale, ha luogo a bordo di una nave chiamata Orpheus. Il protagonista di *Echo Night*, Richard Osmond, deve investigare sulla misteriosa scomparsa dei passeggeri avvenuta ventiquattro anni prima. Durante l'avventura si susseguono situazioni sempre diverse, che il giocatore deve affrontare risolvendo di volta in volta svariati enigmi. Questi eventi accadono solo in un luogo preciso a un'ora determinata della giornata: il giocatore deve quindi trovarsi nel momento giusto al posto giusto per progredire nel gioco. Per tutta la durata dell'avventura, il giocatore deve parlare con svariati spiriti che danno indizi sui luoghi dove trovare gli oggetti che consentono di risolvere i vari enigmi: essendo gli indizi interamente in giapponese, è lecito aspettarsi un livello della barriera linguistica piuttosto alto. From Software promette la presenza di mappe di gioco notevolmente estese, che non si limiteranno alla nave Oprheus. Nessuna sezione di combattimento è stata inclusa: i parametri del giocatore vengono modificati solo quando un enigma viene risolto. Se le condizioni poste dal gioco vengono soddisfatte, le caratteristiche del protagonista godono di un incremento. In caso contrario subiscono una diminuzione che comprende anche il suo stato di salute. Il gioco termina quando l'energia vitale del protagonista finisce. Una caratteristica singolare di quest'avventura consiste nella presenza del sistema di memorizzazione dei dialoghi: grazie ad esso è possibile registrare le frasi pronunciate dai personaggi del gioco per poi riascoltarle in ogni momento. *Echo Night* promette una storia molto complessa in grado di regalare al giocatore diverse ore di emozione e divertimento. L'uscita del gioco è prevista entro agosto in Giappone. Al momento From Software non si è ancora pronunciata circa una versione occidentale dell'avventura.

Titolo : Echo Night
Casa : From Software
Uscita : Agosto
N° Giocatori : 1
Genere : Avventura





IL LIVELLO DI DETTAGLIO DEI FONDALI È VERAMENTE IMPRESSIONANTE.

IN ECHO NIGHT È POSSIBILE RIASCOLTARE I DIALOGHI IN OGNI MOMENTO.

e Playstation sono marchi registrati da Sony Computer Entertainment Inc. Le altre denominazioni ivi citate possono essere marchi dei rispettivi titolari. www.playstation.it © TECMO, LTD. 1996. 1998 Published by Sony Computer Entertainment Europe.

120

60

90

Prima del combattimento, misura bene il potenziale dei tuoi avversari.

Sbam. Reagisci. *Sbam*. Ma dove guardi? *Sbam*. Un po' più su: negli occhi. *Sbam*, *sbam*, *sbam*. Ma no! Adesso, attento alle gambe. *Sbam*. Guarda le gambe, sì, ma non in quel senso. *Sbam*, *sbam*, *sbam*. O.K. Anzi K.O. Chi è il prossimo?

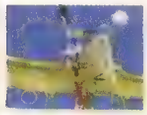
SONY

PlayStation

TECMO

OLTRE 400 VIDEO GAMES

Soul Calibur



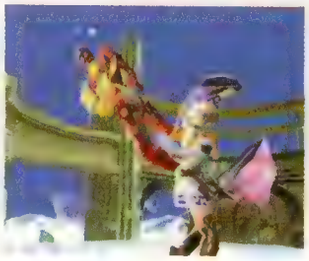
SOUL CALIBUR *OFFRE UNA VELOCITÀ DI GIOCO DOPPIA RISPETTO A* SOUL EDGE.

Il misterioso "nuovo gioco di combattimento con le armi", annunciato alcuni mesi fa, ha finalmente ottenuto un titolo definitivo, *Soul Calibur*. Il nuovo *Soul Edge* vanta nuovi personaggi, nuove mosse, ma soprattutto una velocità di gioco straordinaria.

La maggiore difficoltà nella realizzazione di un picchiaduro di questo tipo è il bilanciamento del sistema di controllo. La versione a gettoni di *Soul Edge* soffriva di controlli troppo semplici, problema rimasto anche nella conversione per PlayStation. Questa volta Namco si è impegnata maggiormente nello sviluppo del sistema di controllo, consentendo così a *Soul Calibur* di vantare comandi più flessibili e accurati. L'assegnazione dei tasti è rimasta inalterata: parata, attacco orizzontale con arma, attacco verticale con arma e calcio. Cambia invece il controllo del movimento dei personaggi. Finché ci si limita a camminare, non vi sono grandi variazioni nella gestione dei movimenti: l'unica modifica riguarda lo scarto laterale che ora si esegue con un doppio movimento in alto o in basso. Un'operazione particolarmente semplice da realizzare, in quanto richiede un tempismo decisamente inferiore rispetto a *Tekken 3*. Inoltre è stata aggiunta la possibilità di eseguire un nuovo tipo di scarto laterale semplicemente spostando il joystick in obliquo. Il sistema di controllo cambia invece radicalmente una volta che i personaggi corrono: la corsa si esegue spostando la leva di controllo due volte nella stessa direzione e mantenendola premuta. Grazie all'*Advanced Running System*, il personaggio può correre ovunque nel terreno di gioco. Lo scontro assume così una maggiore tridimensionalità. Non sono stati ancora forniti dettagli circa i colpi speciali, la cui esecuzione non dovrebbe comunque variare di molto rispetto all'episodio precedente. E' stata conservata la parata aggressiva che si ottiene combinando il movimento del joystick con il pulsante di blocco. L'elemento più esaltante del gioco consiste però nella sua notevole velocità: la rapidità delle mosse è infatti più che raddoppiata rispetto allo scorso episodio.

Estremamente migliorato anche il lato cosmetico del titolo che vanta splendide *texture*, numerosi effetti speciali e animazioni a sessanta fotogrammi al secondo, un risultato ottenuto grazie all'utilizzo di una grande quantità di memoria e a un motore grafico estremamente ottimizzato. Al momento sono stati mostrati solo sette personaggi dei dieci presenti nel gioco. Kilik è un cinese armato di bastone e maestro dello stile Ling-Sheng Su. Nightmare è un cavaliere simile a Siegfried. Maxi consiste praticamente in un nuovo Li-Long. Ritornano infine, con un repertorio di mosse rinnovato, Sophita, Mitsurugi, Taki e Voldo. *Soul Calibur* è stato ufficialmente presentato in Giappone durante la cerimonia dei *PlayStation Award* '98. Una versione preliminare del gioco è stata mostrata anche allo scorso *E3*. Lo sviluppo del gioco dovrebbe venir completato entro quest'estate. Namco si è al momento riservata di annunciare sia la data di distribuzione in occidente che l'esistenza di un'eventuale conversione per PlayStation.

IL LIVELLO DI DETTAGLIO DEI PERSONAGGI È DAVVERO IMPRESSIONANTE.

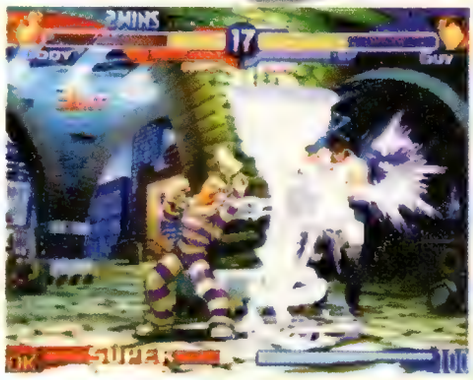


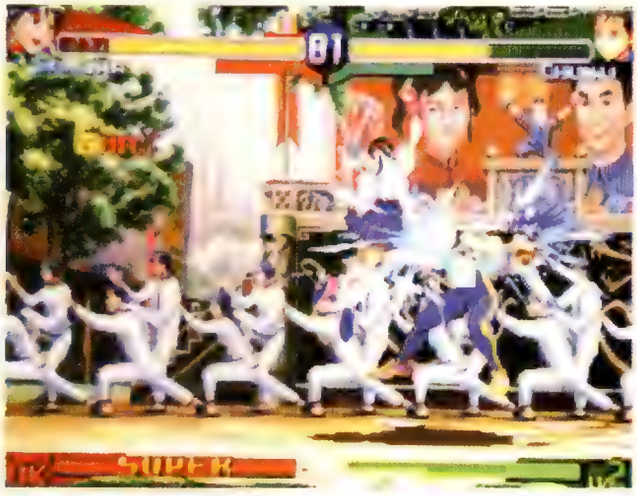
Titolo : SOUL CALIBUR
Casa : NAMCO
Uscita : ESTATE
N° Giocatori : 1-2
Genere : PICCHIADURO

Street Fighter Zero 3

Mentre le compagnie concorrenti sono sempre alla ricerca i concetti di gioco innovativi da includere nelle proprie produzioni, Capcom continua a produrre regolarmente nuovi episodi della serie di *Street Fighter*. L'ultimo in ordine di apparizione è *Street Fighter Zero 3*, ennesimo erede dell'ormai classica meccanica di gioco inaugurata nel lontano 1991 con *Street Fighter II*.

Street Fighter Zero 3 offre venticinque personaggi differenti, diciotto provenienti dalle passate edizioni e sette nuove entrate: parte di queste ultime provengono comunque dalla saga di *Street Fighter*. Questo è il caso di Cammy, E. Honda, Blanka e Balrog (Vega).
Un'altra vecchia conoscenza è Cody, proveniente da *Final Fight*: la divisa da carcerato che sfoggia nel gioco è dovuta al fatto che è appena fuggito di prigione. In omaggio al mitico picchiaduro a scorrimento Capcom, in una delle sue mosse, Cody raccoglie un pugnale dal terreno e lo scaglia contro l'avversario. Non del tutto nuova nemmeno Karin, una studentessa delle superiori apparsa nel *manga Sakura Ganbaru* di Masahiko Nakadaira, serializzato sulla rivista di videogiochi giapponese *Gamest*. Ricca ed estremamente orgogliosa, Karin è la principale rivale di Sakura.
L'unico personaggio realizzato appositamente per il gioco è la lottatrice di wrestling Mika, il cui scopo è sconfiggere il "ciclone rosso" Zangief.
L'innovazione più singolare introdotta in ***Street Fighter Zero 3*** riguarda la possibilità di scegliere tra tre diverse modalità di gioco. Il sistema *X-ISM* consente al giocatore di realizzare una sola *Super Combo*, mentre la *Super Gauge* non può superare il primo livello. La meccanica di gioco risulta quindi simile a quella di ***Super Street Fighter II Turbo***. La modalità *Z-ISM*, ispirata a ***Street Fighter Zero***, consente di utilizzare diverse *Super Combo* in grado di utilizzare tutti i tre livelli della *Super Gauge*; non è però consentito realizzare le *Custom Combo*. Infine abbiamo il *V-ISM Mode* che consente di eseguire un nuovo tipo di *Custom Combo*, la cui durata è estremamente superiore rispetto al precedente episodio della serie. In *Street Fighter Zero 3* è stato inoltre introdotto un nuovo sistema di parata chiamato *Guard Crash*. Ogni attacco che il giocatore blocca provoca la diminuzione di una barra posta sotto l'indicatore dell'energia vitale: quando la *Guard Crash Gauge* raggiunge lo zero, non è più possibile bloccare gli attacchi nemici. Inoltre, sebbene il livello di questa barra si rigeneri col tempo, ad ogni sfondamento della difesa del giocatore essa diminuisce di un livello rendendone più semplice la rottura da parte dell'avversario. Questo sistema obbliga l'impiego di una strategia di gioco più aggressiva, disincentivando la noiosa "tecnica della tartaruga". Capcom ha inoltre annunciato che ogni personaggio possiede due sequenze finali differenti, una normale e una speciale. Sfortunatamente però non sono stati forniti ulteriori dettagli a riguardo.
Sebbene non spicchi per originalità, *Street Fighter Zero 3* promette di regalare numerose ore di divertimento sfrenato agli appassionato del genere, almeno fino all'uscita del prossimo *sequel* del gioco...

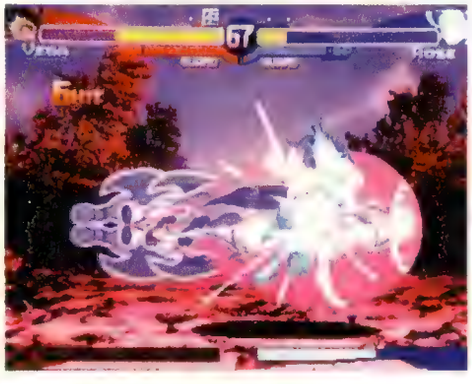


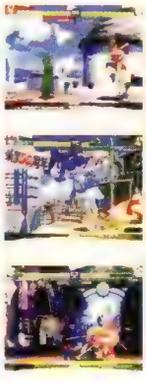


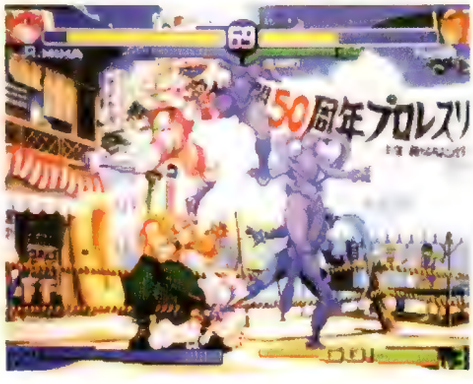
GRAZIE AL GUARD CRASH, NIENTE PIÙ STRATEGIE DA CODARDI!

STREET FIGHTER ZERO 3 È L'EPISODIO DELLA SERIE CHE VANTA IL MAGGIOR NUMERO DI PERSONAGGI UTILIZZABILI IN ASSOLUTO.

OGNI PERSONAGGIO GODRÀ DI DUE SEQUENZE FINALI DIFFERENTI.







Titolo : STREET FIGHTER ZERO 3
Casa : CAPCOM
Uscita : NON ANNUNCIATA
N° Giocatori : 1-2
Genere : PICCHIADURO

Briefs from the Outer Worlds

a cura di Marcello Cangialosi

La Macchina dei Sogni

Dreamcast™

CON UN ANNUNCIO A SORPRESA DATATO 21 MAGGIO 1998, SEGA ENTERPRISES LTD., HA SPAZZATO VIA OGNI INDISCREZIONE E CONGETTURA SUL SUO NUOVO SISTEMA D'INTRATTENIMENTO ELETTRONICO, PRESENTANDOLO UFFICIALMENTE COL NOME DEFINITIVO DI DREAMCAST (EX-KATANA, EX-DURAL). Le specifiche tecniche descritte nel comunicato fanno impallidire anche il più iperpompato dei PC. Il cuore della macchina è un processore RISC Hitachi SH-4 a 200MHz (dieci volte più potente dell'SH-2 montato su Saturn) capace di eseguire operazioni in virgola mobile a una velocità quattro volte superiore a quella di un Pentium II. La grafica è gestita da una GPU (Graphics Processing Unit) Power VR2 di NEC/Videologic e il sonoro dal chip "Super Intelligent" a 64 canali di Yamaha. Una memoria RAM di ben 16MB e un CD-ROM 12X (capace di leggere particolari CD proprietari da 1Giga), garantiscono un copioso traffico binario mentre il modem interno a 33.6Kbps predispone al *multigaming on-line*. Il tutto è gestito dal sistema operativo *Windows CE 2.0* di Microsoft con supporto di DirectX, compilato e semplificato per sfruttare al massimo l'hardware di Sega. Il mostro vedrà la luce il 20 novembre 1998 in Giappone ad un prezzo indicativo di 20mila yen (circa 260mila lire). La commercializzazione nel resto del pianeta è prevista per il 1999.

Insieme a *Dreamcast* è stato inoltre presentato il *Visual Memory System* (*VMS*). Come il nome lascia intendere, il *VMS* è una *memory card* dotata di *display* a cristalli liquidi. Inserito nel *controller* esatasto digital-analogico di *Dreamcast*, il *VMS* permette di visualizzare le proprie strategie di gioco o tattiche di combattimento direttamente sull'LCD, lontano, quindi, dall'occhio indiscreto dell'avversario. Come il *PDA* Sony, il *VMS* può essere utilizzato indipendentemente dal sistema principale e il tasto direzionale di cui è fornito lascia intendere impieghi ludici di *tamagotchiana* derivazione. Non a caso Sega prevede di commercializzare il *VMS* l'undici luglio (quattro mesi prima di *Dreamcast*, ma in coincidenza con la prima di *Godzilla* nelle sale cinematografiche nipponiche) al prezzo di 2500yen insieme al "gioco" ***Collect Godzilla: Great Monster Picture Book***. E ancora. Pare che il *VMS* sarà anche collegabile ai prossimi *coin-op* Sega. Il primo a supportarlo sarà ***Daytona 2:Battle On The Edge***, il cui cabinato presenterà uno *slot* di collegamento dedicato. Sarà pertanto possibile impiegare i dati immagazzinati a casa sulla *memory* con il *coin-op*.

Durante l'*E3* atlantino, pochi eletti hanno potuto ammirare *Dreamcast* al lavoro attraverso due *demo* preparati per l'occasione. Il primo mostrava un villaggio d'ispirazione ellenica interamente realizzato in 3D e disegnato in tempo reale (qualità grafica fotorealistica). Il secondo era invece un vero e proprio *shoot'em up* in terza persona alla ***Star Fox*** (la cui realizzazione pare sia stata affidata ad Argonaut) con tanto di super boss ed effetti grafici assortiti. Nonostante sfruttasse solo il 20% delle potenzialità del sistema (a detta di Berine Stolar presidente di SOA) il *demo* ha sconvolto gli astanti. Nell'occasione Sega ha dichiarato di aver già fornito i kit di sviluppo a quasi 200 *software house* di cui 100 giapponesi, 50 americane e 30 europee. Case come Acclaim, Midway, GT Interactive, Interplay e Microprose hanno già prenotato il loro posto nel *Dream Team* (è proprio il

caso di dirlo) Sega, mentre dall'Europa arrivano notizie di firmatari quali Argonaut, Red lemon, Ubi Soft, Bizarre Creations e No Clichè (ex-Adeline). Sega non ha voluto sbottonarsi circa i titoli in cantiere, rimandando l'annuncio a metà settembre con la promessa di mostrarne almeno cinque durante il *Tokyo Game Show* che si terrà dal 9 all'11 ottobre.

Che dire? Le specifiche tecniche di *Dreamcast* parlano da sole, ma sono le implicazioni più o meno palesi a suggerire un atteggiamento ottimistico. L'evidente somiglianza architettonica (in senso informatico) di *Dreamcast* con le diffuse piattaforme multimediali (al secolo i PC) e il supporto di *Windows CE* in particolare offrono un ambiente di sviluppo già noto agli sviluppatori, pertanto appetibile, accorciando enormemente i tempi di assimilazione e sfruttamento del nuovo sistema. Il flusso di conversioni da PC è un'altra gustosa opportunità da tenere in considerazione.Ma le specifiche tecniche e le possibilità di impiego da sole non bastano a determinare il successo del nuovo *hardware*. Diffondere il sistema e guadagnarne il supporto sono obiettivi il cui raggiungimento richiede scelte decise e pianificazioni accurate. Berine Stolar sembra fiducioso e promette un lancio apocalittico in America, foraggiato dall'incredibile *budget* di 100milioni di dollari. SegaSoft, forte dell'esperienza accumulata con *Heat.com*, offrirà il servizio per l'*on-line gaming* e pare che un titolo dedicato proprio al *multigaming* verrà pubblicato contemporaneamente al lancio della console in America. Le operazioni di *marketing* puro e semplice verranno gestite da grosse ed esperte compagnie quali FCB, The Alcone Marketing Group, HMG e Catalyst Group, già note nel settore per aver realizzato le campagne promozionali di prodotti quali Coca-Cola, Levi's, Nestlé, Motorola ecc... Una bella squadra.

In conclusione sembra che Sega abbia in mano l'occasione per riscattarsi dal fallimento Saturn (nonostante molti vedano nella recessione economica asiatica un potenziale ostacolo) e di sfilare il tappeto da sotto i piedi di Nintendo e Sony. Se tutto andrà come previsto Sega potrà sfruttare un vantaggio di almeno due anni sulla concorrenza e titoli come ***Sega Rally 2***, ***Virtua Fighter 3.5***, per non parlare dei probabili seguiti di ***Panzer Dragoon*** e ***Sonic***, lasciano ben sperare in una rapida diffusione del sistema. Intanto Sega of Japan ha diffuso una videocassetta dimostrativa presso gli sviluppatori di zona. I filmati mostrano alcuni giochi in fase di sviluppo: un *racing game*, una *adventure*, uno *shoot'em up*, nonché ***Sonic 3D*** e ***The Lost World***. Sega è riuscita a infondere la giusta euforia nell'industria (tanto che Capcom ha già annunciato ***Resident Evil 4*** per *Dreamcast*), il cui supporto deciderà le sorti del suo sistema a 128-bit. La prossima tappa sarà il *Tokyo Game Show* e **Briefs from the OuterWorlds** vi terrà informati sugli sviluppi.

BRIEFS FROM THE OUTER WORLDS

GameBooster: *Gameboy per PlayStation*

DATEL, AZIENDA INGLESE LEADER NEL SETTORE ACCESSORISTICO PER CONSOLE È PROSSIMA ALLA COMMERCIALIZZAZIONE DI GAMEBOOSTER, periferica dall'aspetto simile alla più nota *Pro Action Replay*, ma dotata di *slot* per l'inserimento delle cartucce di Game Boy.

Grazie a *Gameboooster* gli utenti PlayStation potranno gustarsi i *game* destinati al portatile Nintendo, sul proprio televisore, con la possibilità di regolare alcuni parametri estetici come il colore e la dimensione del quadro. Una memoria interna permetterà di inserire eventuali *cheat codes* oltre a quelli pre-memorizzati. Nulla è noto sugli eventuali veti imposti da Nintendo sulla periferica Datel, ma voci di corridoio parlano di grosse difficoltà per ottenere il via libera per il lancio di *Gameboooster* in America.

Final Fantasy VII per Windows 95

E' IN ARRIVO PER GIUGNO LA VERSIONE PC DEL BESTSELLER DI SQUARESOFT, FINAL FANTASY VII. Il debutto della famosa serie di RPG di stampo nipponico sulla piattaforma più diffusa al mondo, vanterà le medesime caratteristiche strutturali e narrative della versione PlayStation. L'aspetto estetico, invece, verrà esaltato dall'alta risoluzione tanto durante le fasi di gioco quanto durante i numerosi FMV. Per questo motivo *Final Fantasy VII Windows 95 version* ha richiesto l'impiego di un quarto CD.

SNK *Portatile*

SNK HA ANNUNCIATO NEOGEO POCKET, UN SISTEMA PORTATILE SIMILE AL GAME BOY, MA COMPATIBILE CON DREAMCAST.

Gli utenti potranno impiegare i dati caratteriali dei personaggi usati con *NeoGeo Pocket* (CPU a 16-bit, LCD monocromatico) sulla console Sega e scambiare informazioni con altri utenti. SNK prevede di lanciare il portatile a metà ottobre ad un prezzo di 6.800 yen mentre il software verrà venduto ad un prezzo stimato fra i 2.500 e i 5.000 yen. Sarà disponibile in sette colorazioni differenti, vanterà anche un calendario elettronico e un sistema per leggere l'oroscopo.

Color GameBoy

DURANTE L'E3 ATLANTINO NINTENDO HA PRESENTATO UFFICIALMENTE L'EVOLUZIONE DELLA CONSOLE PIÙ VENDUTA AL MONDO: IL COLOR GAME BOY. Il nuovo portatile verrà distribuito in Giappone a partire dal 29 settembre al prezzo di 8.900 yen. L'*action-RPG* ***Zelda*** ricoprirà il ruolo di *killer application* e sfrutterà i 56 colori visualizzabili contemporaneamente dal display a cristalli liquidi, estratti da una *palette* di 32.000. In un'intervista rilasciata ai giornalisti presenti allo stand Nintendo, Shigeru Miyamoto ha dichiarato che non ci saranno grosse differenze fra le due versioni di ***Zelda*** (quella in B/N e quella a colori). Voci di corridoio parlano inoltre di una probabile retro-compatibilità con i giochi per Game Boy e della possibilità di giocare in *link* attraverso i raggi infrarossi.

SPEDIZIONI IN TUTTA ITALIA - TELEFONARE ALLO 011/682.26.35 • Fax 011/606.89.85

E-MAIL: ADELG@TIN.IT

VUOI APRIRE UN NUOVO PUNTO VENDITA? CONTATTACI AL PIÙ PRESTO

Moncalieri • Torino
Corso Roma, 48

- prezzi esclusivi per corrispondenza
- i prezzi sono IVA inclusa
- tutti i prodotti sono coperti da garanzia
- PERMUTA E VENDITA DELL'USATO

GIOCHI PER GAME BOY • PC

COMPLETAMENTE IN ITALIANO DISPONIBILE DAL 29 APRILE PRENOTARE

N.B. I prezzi possono variare senza preavviso

PLAYSTATION

PLAYSTATION CONSOLE ITALIANA + GIOCO	OFFERTA
ACC JOYPAD PAL	L. 35.000
ACC JOYPAD SONY	L. 39.000
ACC LINK CABLE PAL	L. 29.000
ACC MEMORY CARD PAL	L. 39.000
ACC MOUSE PAL	L. 59.000
ACC RGB SCART	L. 29.000
ACC RFU ADAPTOR	L. 45.000
ACTUA SOCCER 2	L. 89.000
ACTUA TENNIS	L. 92.000
AIR RACE	L. 89.000
ALIEN RESURECTION	TELEFONARE
ALUNDRA	L. 89.000
ARMOURED CORE	TELEFONARE
AUTO DESTRUCT	L. 89.000
AYRTON SENNA KART 2	L. 79.000
BATMAN E ROBIN	L. 89.000
BLAST RADIUS	TELEFONARE
BLAZE & BLADE	TELEFONARE
BLOODY ROAR	L. 89.000
BROKEN SWORD 2	L. 92.000
BUBBLE BOBBLE 2	TELEFONARE
BUGGY	TELEFONARE
BUST A MOVIE III	L. 69.000
BUSCHIDO BLADE 2	TELEFONARE
CARMAGEDDON	TELEFONARE
CART WORLD SERIES	TELEFONARE
CASPER	L. 65.000
CHILL	TELEFONARE
COLONY WARS	L. 92.000
COOL BOARDERS 2	L. 82.000
CONSTRUCTOR	L. 92.000
CONTRA	L. 65.000
CRASH BANDICOOT 2	L. 92.000
CRIME KILLER	L. 89.000
CRITICAL DEPT	TELEFONARE
CROC	L. 79.000
DEATHTRAP DUNGEON	L. 85.000
DIABLO	TELEFONARE
DISCWORLD 2	L. 82.000
DUKE NUKEM 3D	L. 79.000
FIFA '98	L. 79.000
FINAL FANTASY VII	L. 92.000
FINAL FANTASY TACTICS JAP	DISPONIBILE
FORMULA 1 '97	OFFERTISSIMA
FORMULA KARTS	L. 89.000
FORSAKEN	TELEFONARE
GEX ENTER THE GECKO	TELEFONARE
G POLICE	L. 89.000
GRAN TURISMO	TELEFONARE
GRAN TOUR RACING	TELEFONARE
HEART OFF DARKNESS	TELEFONARE
HERCULES	L. 89.000
KICK OFF MANAGER '98	TELEFONARE
KULA WORLD	TELEFONARE
LEGGEND	TELEFONARE
LUNATIK	L. 92.000
MAN IN BLACK	TELEFONARE
MARVEL SUPER HEROES	L. 89.000
MOTO RACER	L. 89.000
NAGANO WINTER OLYMPICS 98	TELEFONARE
NEED FOR SPEED III	L. 89.000
NEWMAN HAAS	TELEFONARE
NHL FACE OFF '98	L. 79.000
NIGHTMARE CREATURES	L. 89 000
NUCLEAR STRIKE	L. 89.000
ODDWORLD: ABE'S ODYSSEI	L. 92.000
ONE	L. 92.000
PANDEMONIUM 2	L. 89.000
PITFALL 3D	L. 89.000
POINT BLACK X G CON	L. 75.000
POPULOS THE 3RD COMING	TELEFONARE
POWER PLAY HOCKEY '98	L. 79.000
POWER SOCCER 2	TELEFONARE
RAGE RACER	L. 92.000
RASCAL	L. 89.000
RED ALLERT	OFFERTISSIMA
RESIDENT EVIL DIRECTORS	L. 89.000
RIVEN	L. 92.000
ROAD RASH 3D	TELEFONARE
SENIBLE SOCCER 2000	L. 92.000
SET RIDER	L. 75.000
SHADOW MASTER	L. 95.000
SIM CITY 2000	L. 59.000
SYNDACATE WARS	L. 69.000
SPAWN	L. 75.000
SPEC OPS	TELEFONARE
SPICE WORLD	L. 49.000
SOUL BLADE	L. 92.000
SUI KODEN	L. 79.000
SUPER PANG COLLECTIONS	TELEFONARE
STEEL REIGN	TELEFONARE
STREET FIGHTER COLLECTION	L. 89.000
STREET FIGHTER EX 3D	L. 89.000
SUPER CROSS '98	L. 92.000
SUPER PUZZLE FX 2	L. 59.000
TEST DRIVE 4	TELEFONARE
TEKKEN 3	TELEFONARE
THE FIFTH ELEMENT	TELEFONARE
THE LAST REPORT	L. 89.000
THE LOST WORLD	L. 89.000
THE NEED FOR SPEED III	TELEFONARE
THEME HOSPITAL	TELEFONARE
TIME CRISIS + PISTOLA	L. 149.000
TOCA TOURING CAR	OFFERTA
TOMB RAIDER 2	L. 95.000
TOMMY MAKKINEN RALLY	L. 92.000
VMX RACING	DISPONIBILE
V-RALLY	OFFERTISSIMA
V. VOLLEY	TELEFONARE
WAR KRAFT 2	L. 69.000
WORLD RALLY TOMMY MAKINEN	PRENOTARE
X-MEN US STREET FIGHTER	TELEFONARE
Z	TELEFONARE

IMPORTAZIONE DIRETTA DAGLI USA TELEFONARE.

TITOLI IN OFFERTA

PARAPPA THE RAPPERS L. 59.000 - NBA IN THE ZONE II L. 59.000 - DISTRUPTOR L. 59.000 - SAMURAI SHODOWN III L. 69.000 - RAPID RACER L. 65.000 - PROJECT OVERKILL L.49.000 - TRANSPORT TICOON L. 49.000 - BLAST CHAMBER L. 49.000 - XEVIOUS 3D/G L. 65.000 - MEGAMEN X3 L. 49.000 - CRUSADER NO REMORSE L. 49.000 - MONSTER TRUCK L. 69.000 - TOTAL NBA 97 L. 65.000

INT. SUPER STAR SOCCER PRO 98 TELEFONARE

PlayStation
PLATINUM da L. 42.000

DOOM - FINAL DOOM - MORTAL KOMBAT TRILOGY - INT. SS. SOCCER PRO - TEKKEN 2 - PANDEMONIUM - FORMULA 1 - CRASH BANDICOT - ZERO DIVIDE - NHL 97 - FIFA 97 - MICROMACHINES V3 - NBA LIVE 97 - DIE HARD TRILOGY - WIPE OUT 2097 - THE NEED FOR SPEED - DARKLIGHT CONFLICT - DESTRUCTIO DERBY 2 - PORSCHE CHALLENGER - ADIDAS POWER SOCCER - SOUL BLADE - TOMB RAIDER ...E TANTI ALTRI!
TELEFONARE PER INFORMAZIONI

IMPORTANTE!!!
Per tutti i titoli non elencati, telefonate al 011/606.89.19

SI EFFETTUA LISTINO RIVENDITORI

Tutti i nomi e marchi riportati appartengono ai legittimi proprietari

Project X

AL CONTRARIO DI QUANTO IL NOME LASCI INTENDERE, PROJECT X NON HA NULLA A CHE VEDERE CON TEAM 17 E GLI SPARATUTTO.

Creata da VM Labs, *Project X* è il nome in codice di una nuova tecnologia destinata, nelle intenzioni dei suoi ideatori, ad imporsi sul mercato come piattaforma videoludica definitiva. Iniziato circa tre anni fa, il progetto vede impegnati Richard Miller (ex-ingegnere per Atari), John Mathieson (il padre di Jaguar) e Jeff "Llama" Minter (il sacerdote della psichedelia). Il resto dello staff di VM labs è composto da 27 ingegneri molti dei quali hanno lavorato per lungo tempo con Atari. In veste di CEO, Richard Miller risponde alle speculazioni circa il probabile "bittaggio" di *Project X* (64, 128?) con fermezza affermando che il numero di bit non conta e che l'hardware sarà "adeguato" e comunque superiore a quelli di PlayStation e Nintendo 64.
Al recente *E3* atlantino VM Labs ha mostrato alcuni *demo* allo scopo di istruire la stampa specializzata circa gli effetti grafici ottenibili con l'hardware di *Project X*. Ma è nell'idea di offrire uno standard tecnologico da adottare su qualsiasi supporto (CD-ROM, DVD) a suscitare maggior interesse. Stringendo accordi con i maggiori produttori di apparecchiature elettroniche, Miller spera di inserire la propria tecnologia in ogni lettore DVD prodotto, al fine di diffondere in tempi brevi il sistema ed offrire grossi incentivi a supportarlo. Le similitudini con 3DO in termini di approccio sono tutt'altro che velate, anche se Miller si affretta a precisare che *"dopo aver visto le potenzialità di Project X, nessuno sviluppatore ha minimamente pensato a 3DO"*.
Attualmente case come Motorola, Thomson e Toshiba hanno manifestato interesse ad inserire la tecnologia *Project X* nei propri apparecchi e software house quali Activision, Capcom, Crave Entertainment, Psygnosis e THQ a produrne materiale videoludico. Fra le produzioni ludiche interne a VM Labs, invece, spiccano ***Tempest 3000*** di Jeff Minter e un *mecha-game* ancora senza nome del team tedesco Eclipse (***Iron Soldier 1*** e ***2*** per Jaguar). Atari Jaguar, 3DO, M2: nessuna tecnologia di matrice americana sembra capace di impensierire colossi come Sony, Sega e Nintendo. Riuscirà *Project X* nell'impresa? Anche dopo l'annuncio di *Dreamcast*? E nel 2000? *PlayStation 2* non si farà attendere più di tanto. Sono già tre le tecnologie destinate all'intrattenimento videoludico, c'è spazio anche per una quarta? **PlayGround** è pronto ad accogliere le vostre opinioni in merito.

Electronic Arts: raid in Singapore

A SEGUITO DI UN'INDAGINE CONDOTTA DA ELECTRONIC ARTS NEL CAMPO DELLA CONTRAFFAZIONE DEL SOFTWARE, durante l'ultimo week-end di maggio, le autorità di Singapore hanno condotto due raid ed altri dieci sono stati eseguiti da EA in persona (giuridica). Risultato: dodici perquisizioni in altrettanti centri commerciali di Singapore, più di 880 copie illegali sequestrate, tra cui centinaia di ***World Cup '98***, per un valore complessivo di 44mila dollari.
Chris Chapin, direttore della campagna per la tutela della proprietà intellettuale presso EA, ha così commentato l'accaduto: *"la cooperazione con le autorità locali è essenziale per un deciso rafforzamento delle leggi a protezione del copyright. Nutriamo forti speranze sulla continua assistenza della polizia di Singapore. Lavoreremo con tenacia per assicurare che questi contraffattori vengano responsabilizzati e che coloro che ritengono accettabile la pirateria ci ripensino"*.

Il raid appena compiuto rientra in una più generale campagna di sensibilizzazione condotta da Electronic Arts anche attraverso lettere di avvertimento spedite ai negozianti di zona, notificandogli l'intenzione del colosso americano di proteggere i propri diritti intellettuali.

Secondo una recente stima condotta dall'*Interactive Digital Software Association* (IDSA), la pirateria costa all'industria del software circa 3.2 bilioni di dollari l'anno. *"I raid"* dichiara Douglas Lowenstein presidente dell'IDSA *"hanno chiarito a quei contraffattori che la pirateria non sarà tollerata in nessun luogo"*.

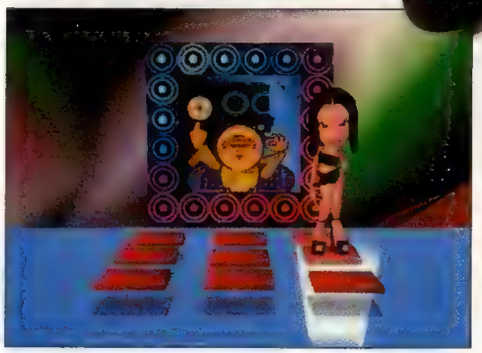
Update Square/EA

DOPO L'ANNUNCIO DI UN ACCORDO DISTRIBUTIVO, SQUARESOFT ED ELECTRONIC ARTS, I DUE COLOSSI DELL'INDUSTRIA VIDEOLUDICA, HANNO DIFFUSO ALCUNI DETTAGLI SULLA NASCITA E SULL'OGGETTO DELLA COLLABORAZIONE. I motivi della fusione sono stati discussi durante una conferenza tenutasi all'*E3*. Tomoyuki Takechi, Presidente di Square Co. Ltd, ha sottolineato l'importanza di un buon sistema distributivo per diffondere i propri prodotti in America. A seguito di alcune indagini, EA è risultato il partner ideale: *"fra tutti i produttori presi in esame"* ha dichiarato Takechi *"Electronic Arts possedeva un forte ed efficiente meccanismo di distribuzione che copre tutti gli Stati Uniti. Il loro meccanismo distributivo c'è parso pertanto molto attraente"*.
L'attrazione di cui parla Takechi dev'essere stata reciproca, tant'è che EA distribuirà i propri prodotti in Giappone attraverso i canali di diffusione di Square. La *join venture* è stata pertanto siglata in termini di "reciproca convenienza". Takechi ha poi concluso l'intervento annunciando i primi quattro titoli a beneficiare dell'accordo: ***Parasite Eve*** (settembre), ***Xenogears*** (ottobre), ***Bushido Blade 2*** (novembre) e ***Brave Fencer Musashiden*** (novembre), confermando la presenza in quest'ultimo del *demo disk* di ***Final fantasy VIII***.

Spice World

E' FINALMENTE GIUNTO NEI NEGOZI SPICE WORLD, TITOLO SCEE DI CUI VI ABBIAMO PARLATO PIU' VOLTE IN PASSATO.

In ***SpiceWorld*** le versioni digitali delle cinque "cantanti" (ebbene sì, Geri fa ancora parte del gruppo, almeno su PlayStation...) ballano, si agitano e, soprattutto, cantano: sul CD sono presenti le tracce di *hit* come *Wannabe, Say You'll Be There, Step To Me* e *Spice up your Life* e il giocatore può scegliere a piacimento le coreografie da abbinare alle sopracitati canzoni. Oltre a questo, i possessori di ***SpiceWorld*** potranno ammirare filmati inediti e persino trastullarsi con alcuni campionamenti tratti dall'ultimo disco del quintetto. E questo alla faccia di chi pensava che le Spice Girls sparissero dopo un paio di mesi... Adesso però basta...



BRIEFS FROM THE OUTER WORLDS

CONTI CORRENTI POSTALI

Ricevuta del versamento o del postagiro di **L.** 53.000

Lire (lettere) cinquantatremila

sul C/C N. 269274 intestato a:

SO.DI.P. «ANGELO PATUZZI» S.p.A.
Via Bettola, 18 - 20092 Cinisello Balsamo (MI)

eseguito da .....

residente in .....

SPAZIO RISERVATO AI CORRENTISTI POSTALI

Titolare del C/C n. ..... addì .....

tassa — BOLLO DELL'AGENZIA P.T.

CONTI CORRENTI POSTALI

Certificato di accreditamento del versamento o del postagiro di **L.** 53.000

Lire (lettere) cinquantatremila

sul C/C N. 269274 intestato a: **SO.DI.P. «ANGELO PATUZZI» S.p.A. - Via Bettola, 18 - 20092 Cinisello Balsamo (MI)**

Causale del pagamento
(obbligatoria se a favore di Enti e Uffici Pubblici)

SO.DI.P. S.p.A.
incassa questo versamento
per ordine e conto dell'Editore

GRUPPO EDITORIALE FUTURA

BOLLO DELL'AGENZIA P.T.

eseguito da:

cognome ..... nome .....

via ..... nr. .....

cap ..... località .....

provincia .....

SPAZIO RISERVATO AI CORRENTISTI POSTALI

Titolare del C/C n. ..... Firma .....

Importante: non scrivere nella zona sottostante!

data — progress. — numero conto — importo — addì .....

Mod. ch-8 ter AUT.

>00000000002692746<

AVVERTENZE

Per eseguire il versamento, il versante deve compilare in tutte le sue parti, a macchina o a mano, purchè con inchiostro nero o nero-bluastro il presente bollettino.

NON SONO AMMESSI BOLLETTINI RECANTI CANCELLATURE, ABRASIONI O CORREZIONI.

Nella parte anteriore del certificato di accreditamento è riservato lo spazio per l'indicazione della causale del versamento che è obbligatoria per i pagamenti a favore di Enti pubblici.

La ricevuta non è valida se non porta i bolli e gli estremi di accettazione impressi dall'Ufficio postale accettante.

La ricevuta del versamento in Conto Corrente Postale, in tutti i casi in cui tale sistema di pagamento è ammesso, ha valore liberatorio per la somma pagata con effetto dalla data in cui il versamento è stato eseguito.

Qualora l'utente sia titolare di un Conto Corrente Postale intestato al proprio nome può utilizzare il presente bollettino come POSTAGIRO, indicando negli appositi spazi il numero del proprio c/c, la firma di traenza (che deve essere conforme a quella depositata), la data e inviandolo al proprio CUAS in busta mod. Ch 42-c AUT.

Il postagiro ha valore liberatorio per la somma pagata con effetto dalla data di addebito al conto traente.

Autorizzazione CUAS di Milano n. 1128 del 09-06-1980

Importante: non scrivere nella zona soprastante!

Causale del versamento

☐ **desidero abbonarmi per un anno (11 numeri) a "Super Console" al prezzo speciale di L.53.000**

L'Editore garantisce la massima riservatezza dei dati da Lei forniti e la possibilità di richiederne gratuitamente la rettifica e la cancellazione scrivendo a: Gruppo Editoriale Futura - via XXV Aprile, 39 - 20091 Bresso (MI). I suoi dati verranno utilizzati al solo scopo di inviarLe proposte commerciali (in conformità alla legge 675/96 sulla tutela dei dati personali).

cognome _____

nome _____

via _____

cap _____ città _____

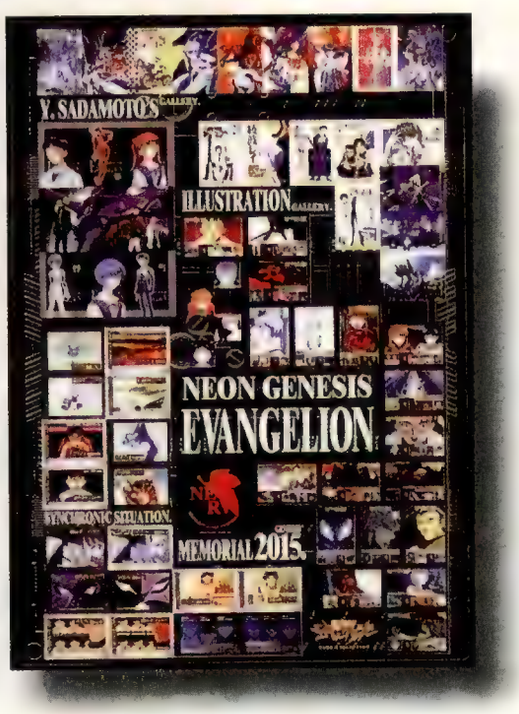
provincia _____

VISA ITALIA

RISERVATO AI RIVENDITORI

SERVIZIO
CASH & CARRY
NEI NOSTRI MAGAZZINI

gadgets e videogiochi



PlayStation · NINTENDO64 · SEGA SATURN

a Firenze • Via Sano di Pietro, 28
Tel. 055 707462 - Fax 055 707461

a Roma • Via Casal del marmo, 750b
Tel. 06 61567336 - Fax 06 61567343

VISA ITALIA S.R.L.

SUPER RIVISTA, S

SUPER ABBONAMENTO!!

SUPER CONSOLE PLAYSTATION® LA RIVISTA CHE TI AGGIORNA SEMPRE SULLE ULTIME NOVITÀ PER PLAYSTATION®, SU TEST, GIOCHI , NEWS E CURIOSITÀ DA TUTTO IL MONDO. ABBONATI SUBITO A SUPER CONSOLE PLAYSTATION®, CI SONO VANTAGGI DA SBALLO !!!

SPECIALE SCONTO
del 25% se sottoscrivi subito l'abbonamento. Pagherai 53.000 lire anziché 71.500 lire.

PREZZO BLOCCATO.
Sottoscrivendo ora l'abbonamento a Super Console usufruirai del prezzo bloccato che ti permetterà di ricevere gli undici numeri della rivista senza maggiorazioni, anche se dovesse aumentare il prezzo della pubblicazione.

CONSEGNA GRATUITA.
Ogni mese, Super Console, entrerà a casa tua in modo gratuito, infatti sottoscrivendo adesso l'abbonamento non pagherai nessun supplemento per spese di spedizione.

SICUREZZA DI RICEVERE TUTTI I NUMERI.
Se per cause dipendenti e non dipendenti da Gruppo Editoriale Futura non riceverai uno o più numeri di Super Console Playstation®, niente paura: basta chiamare il nostro Servizio Clienti tel. 02/66030285 dalle 9.00 alle 12.30 e dalle 14.00 alle 17.30 dal lunedì al venerdì, e ti verrà rispedito gratuitamente il numero o i numeri mancanti.

Super Console Playstation® la rivista

UPER SCONTO.....

Nome _____ Cognome _____

Via e numero _____ Cap _____

Città _____ Prov. _____ Tel. _____

SÌ DESIDERO ABBONARMI PER UN ANNO (UNDICI NUMERI) A *Super Console Playstation®* ALLO SPECIALE PREZZO DI LIRE 53.000 CHE PAGHERÒ:

☐ CON BOLLETTINO POSTALE ALLEGATO ALLA RIVISTA

☐ CARTA DI CREDITO ☐ American Express ☐ Visa ☐ Carta Sì

numero completo di carta di credito _____

nome e cognome del titolare della carta _____

data di scadenza _____

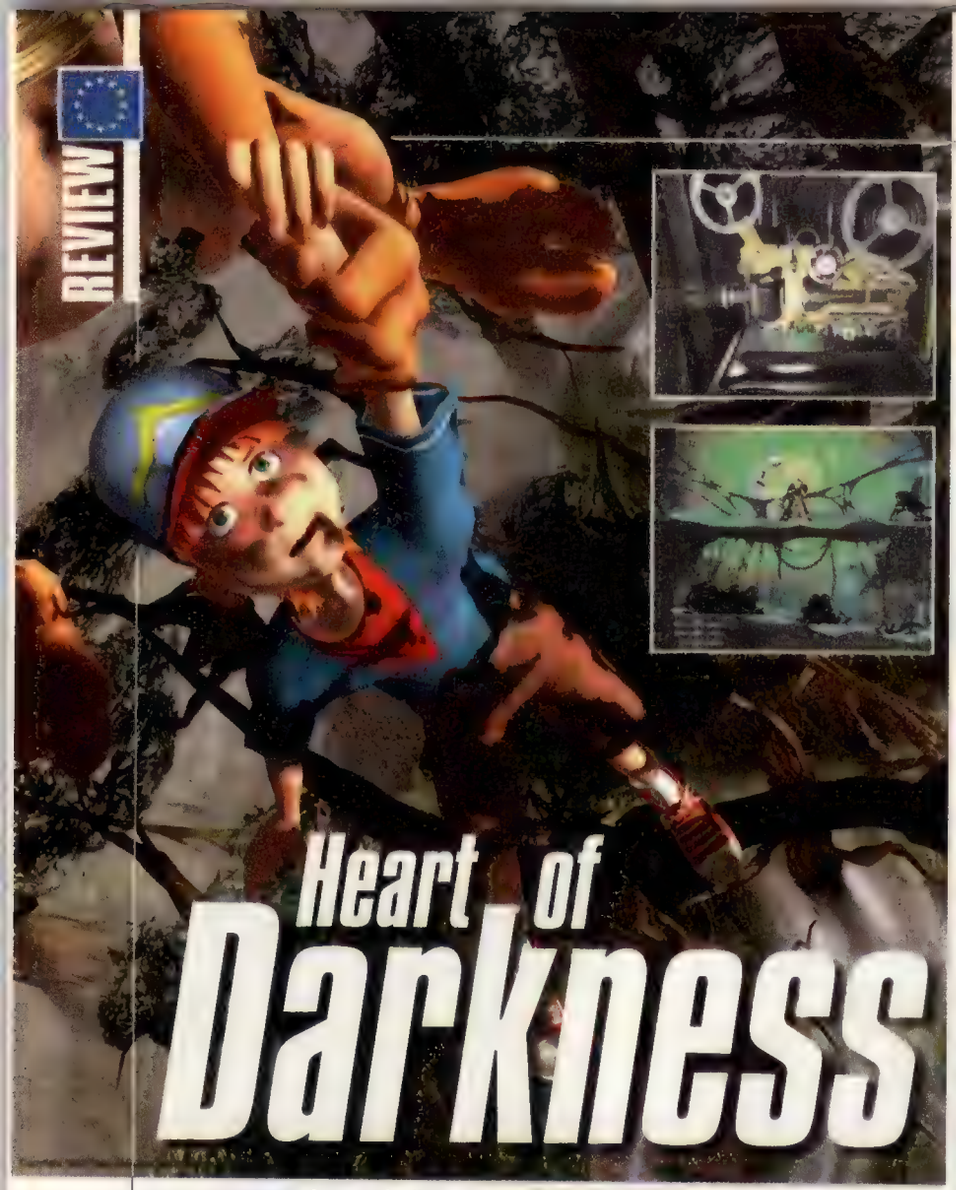
firma del titolare _____

L'Editore garantisce la massima riservatezza dei dati da lei forniti e la possibilità di richiederne gratuitamente la rettifica o la cancellazione scrivendo a: Gruppo Editoriale Futura, via XXV Aprile, 39 20091 Bresso (MI). I suoi dati verranno utilizzati al solo scopo di inviaLe proposte commerciali (in conformità alla legge 675/96 sulla tutela dei dati personali)

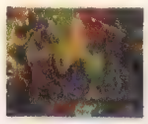
Autorizza l'invio al suo recapito, in futuro, di ulteriori informazioni sui prodotti, sulle offerte o su altre iniziative del Gruppo Editoriale Futura ?

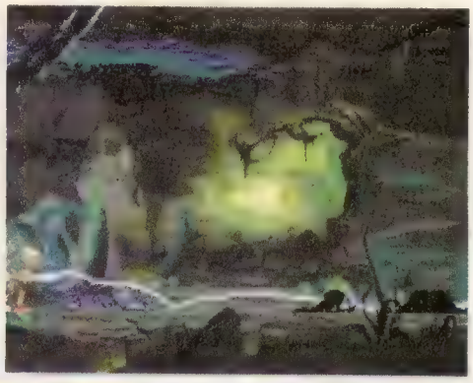
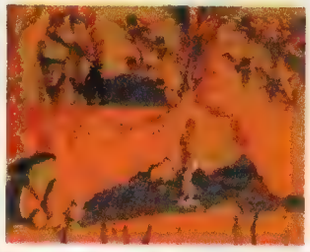
☐ SI ☐ NO Firma _____

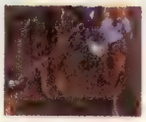
"troppo giusta" per la tua Playstation®



Heart of Darkness





Esistono titoli che sono a buon diritto entrati nella storia dei *videoames*, e soprattutto nel cuore dei videogiocatori. Tra queste perle rare c'è senza dubbio *Another World*, gioco che ai gloriosi tempi del 16-bit Commodore lasciò tutti a bocca aperta. La forza di *Another World* risiedeva nell'affascinante stile grafico, nell'azzeccatissima meccanica di gioco e nella fantastica atmosfera che sapeva creare. La sensazione di "alieno", di sconosciuto, di pericoloso, non era mai stata suggerita così chiaramente da nessun titolo uscito fino allora. Sono ormai passati sei anni, e l'apparizione di *Heart of Darkness*, dietro cui si cela il medesimo autore di *Another World*, Eric Chahi, non può che destare un certo scalpore.
La trama del gioco vede un ragazzino come mille altri,

Lo sviluppo di Heart of Darkness *ha richiesto oltre quattro anni di lavoro. E si vede, in tutti i sensi...*

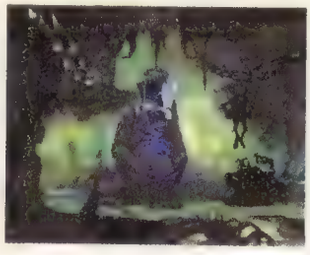
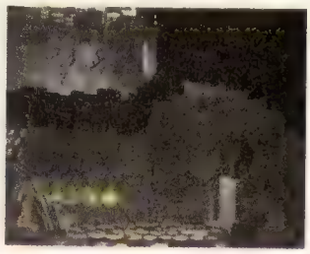
Andy, alle prese con il misterioso e inquietante rapimento del suo cane Whisky durante un'eclisse totale di sole. Andy, che dalla propria ha un naturale talento per la tecnologia, non perde tempo: con il suo fedele mezzo di trasporto volante, fatto di pezzi di tostapane e *skateboard*, parte alla ricerca del fedele Whisky. La lunghissima presentazione iniziale c'immerge profondamente nel gioco, che si rivela un'avventura dinamica bidimensionale alla *Abe's Oddissee*.
All'inizio del gioco Andy è armato di un fucile al plasma di propria invenzione, oltre che di buone gambe che gli permettono di camminare, correre, saltare e arrampicarsi in perfetto stile *free-climbing*. In circostanze particolari, il nostro può anche nuotare e utilizzare poteri speciali, che raccoglierà via via nel procedere del gioco. La grafica è interamente bidimensionale, divisa in schermi che si succedono senza *scrolling* (come in *Another World* e, più di recente, in *Oddworld*), arricchita di tanto in tanto da spezzoni FMV perfettamente integrati. Una trovata tecnica innovativa consiste nell'inserimento all'interno delle schermate di elementi animati tramite l'uso di spezzoni in *CG*. Per realizzare, ad esempio, il movimento delle chiome degli alberi all'interno di uno schermo, è stata inserita una breve sequenza precalcolata nel punto opportuno, mentre il resto dello schermo è una normale immagine *bitmap*. In questo modo le parti animate degli sfondi sono qualitativamente elevatissime, anche se risentono di un livello piuttosto basso di definizione.

Ombra d'ombra

Andy, nel suo procedere, si troverà di fronte a numerosi trabocchetti e spesso anche a orde di mostri da affrontare a colpi di cannone al plasma. Orde in senso letterale: i demoni del Regno delle Tenebre attaccheranno Andy decine alla volta, e spesso da entrambi i lati, dando al giocatore una spiccata sensazione di panico. Tutte le creature del

Titolo : Heart of Darkness
Casa : Infogrames
Versione : Europea
N° Giocatori : 1
Genere : Avventura Dinamica

Hmmm, ma che cavolo di nome è Andy per il protagonista di un videogame?

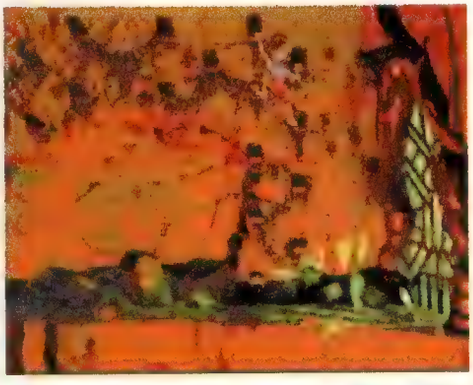
LE SEQUENZE INTRODUTTIVE E D'INTERMEZZO SONO SEMPLICEMENTE SPETTACOLARI.

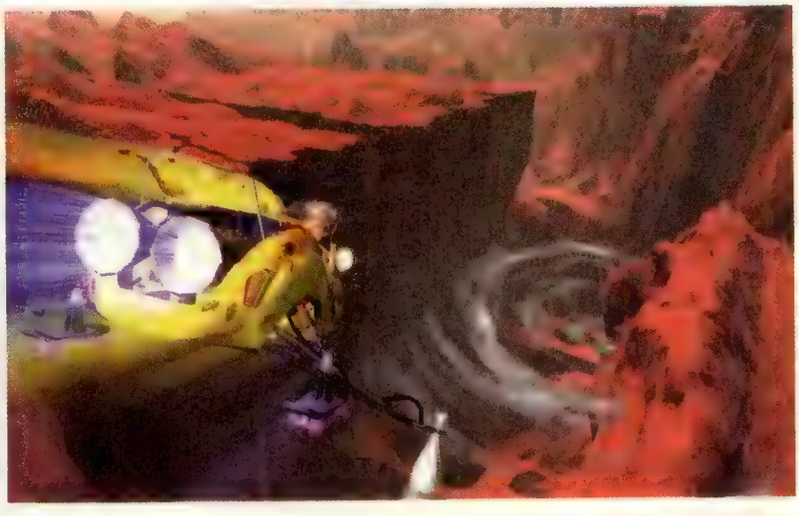
gioco sono ottimamente realizzate e soprattutto animate con estrema cura: i movimenti di Andy e dei mostri sono davvero convincenti, anche se risentono un poco della bassa risoluzione e delle dimensioni dello schermo, che coprono solo il 70% dell'area massima possibile. Il gioco è suddiviso in otto livelli, all'interno dei quali sono dislocati tre *save-point*. Il giocatore può salvare in qualsiasi momento, ma se muore riprenderà dal *save-point* precedente. Al termine di ogni livello, e spesso durante il gioco vero e proprio, verremo informati sul procedere della trama da lunghe sequenze FMV di buon livello. Come da tradizione, le vite sono infinite e se una sezione è particolarmente difficile non resta che provare e riprovare finché non si riesce ad oltrepassarla: il gioco comunque è piuttosto semplice ed è davvero raro rimanere impantanati a lungo. ***Heart of Darkness***, al contrario di ***Abe's Oddissee***, ruota maggiormente attorno all'aspetto di "cartone interattivo" che di "*platform* a enigmi". I *puzzle* ci sono, ma di difficoltà estremamente modesta: sembra che l'accento maggiore sia stato posto sul coinvolgimento del giocatore nella trama, al punto che si ha l'impressione che durino di più le animazioni d'intermezzo che i livelli di gioco. E' probabile che ***Heart Of Darkness*** occupi due CD più per l'abbondanza e la durata elevata delle sequenze *CG* che per la mole di grafica che arricchisce i livelli; pensare che ***Another World*** occupava due dischetti da 880 Kb! La grafica del gioco è di buon livello, ma appare carente di definizione.

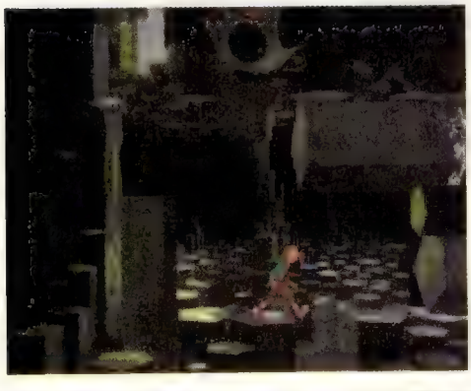
L'idea succitata di inserire animazioni *CG* nelle schermate statiche è senz'altro innovativa, ma in realtà non si rivela particolarmente gratificante per la vista. Tutto sommato la grafica è senz'altro più che buona, ma non fa gridare al miracolo. Le animazioni dei personaggi sono invece ottime. La ricerca di un'atmosfera particolare, evidente nella cura dei dettagli grafici, non ha portato a risultati particolarmente eclatanti: il coinvolgimento non manca, ma non siamo né ai livelli di ***Oddworld***, né tantomeno a quelli ben più elevati di ***Another World***. Ciò risulta particolarmente deleterio per l'economia generale del gioco, dal momento che, come detto, l'accento è posto proprio sull'aspetto di "cartone interattivo". Il sonoro è di riguardo, potendo vantare musiche di ottimo livello e soprattutto effetti di alta qualità e in estrema abbondanza: Andy dispone di un vasto repertorio di urla, esclamazioni di stupore e quant'altro e lo stesso si può dire per la fauna nemica che ci osteggia. I controlli sono efficaci e sempre precisi, ma purtroppo il gioco non supporta in alcun modo il *Dual Shock*. Un appunto riguarda la sostanziale limitatezza delle possibilità di Andy: abituati da Abe a cantare, tirare leve, camminare di soppiatto e quant'altro, ci troviamo alle prese, in H*eart of Darkness*, con un personaggio che può solamente sparare e muoversi, e a lungo andare la cosa risulta un po' limitante. La giocabilità in sé è di certo buona, ma è necessario fare una serie di precisazioni. Innanzitutto, il *concept* del gioco è palesemente datato. La durata dello sviluppo, quattro anni, lascia spazio a dubbi sull'effettiva fiducia in un prodotto 2D nel mercato dominato dai titoli tridimensionali, specie in relazione alla mancanza di riscontri a livello di perfezione grafica o dimensione dei livelli. In realtà, ***Oddworld*** ha dimostrato quanto ancora si possa dire e fare nell'ambito delle avventure dinamiche ed ***Heart of Darkness*** sembra volersi inserire nella scia, forte di un *hype* di quattro anni. Di fatto, il gioco manca di mordente, di trovate efficaci, di varietà: scommette tutto sulla trama, che per dirla tutta non è poi così geniale, e sull'abbondanza ottundente di sequenze FMV. In due ore di gioco abbiamo completato tre degli otto livelli: questo tanto per la brevità degli stessi quanto per un livello di difficoltà mal calibrato. Abe aveva saputo rinverdire l'avventura dinamica 2D e regalare al giocatore stupore, coinvolgimento e divertimento. *Heart Of Darkness* riesce nell'intento solo in parte.

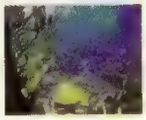
SHUB

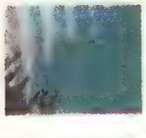
HEART OF DARKNESS: *AI CONFINI DEL RETROGAMING...*











Commento ***Heart Of Darkness*****, pur rimanendo un gioco più che discreto, non riesce ad essere quel capolavoro che ci si aspettava dai creatori di un classico come *Another World*. Il *concept* datato non riesce a convincere, la linearità delle situazioni stanca, la scarsità di mosse di Andy riesce noiosa. Il prodotto può comunque vantare una realizzazione tecnica di ottimo livello, e la cura per i particolari c'è e si vede. In realtà, se *Oddworld* non avesse segnato un nuovo livello qualitativo e di profondità di gioco, *HoD* avrebbe potuto rappresentare un'esperienza piacevole. Ma i limiti del secondo rispetto al primo non si possono ignorare. Un buon gioco, ma non all'altezza della situazione.**

PRO...

- Divertente
- Ottime sequenze CG

CONTRO...

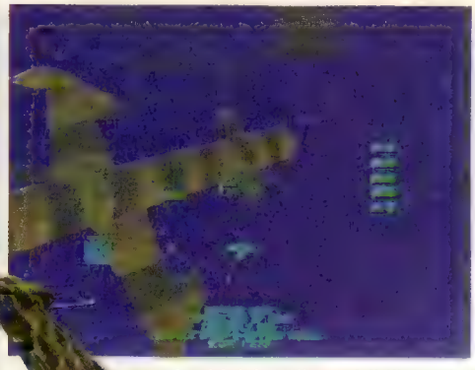
- Eccessivamente facile
- Troppo lineare

IN PAGELLA...

Grafica **: 89**
Sonoro **: 90**
Giocabilità **: 87**
Longevità **: 70**
Originalità **: 60**

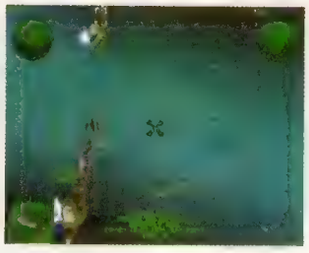
84

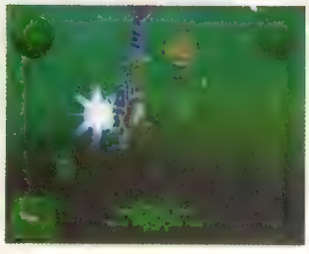
Xenocracy



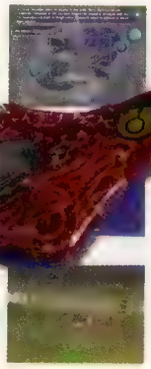
Quando si parla di stelle e pianeti si finisce sempre per tirar fuori, non si sa perché, valanghe di cifre, numeri, distanze e amenità del genere. Non importa quanto inutili o opinabili siano i dati in questione, la gara è sempre e comunque a chi spara il numero più grosso. Forse è per questo che, anche nel caso dei giochi ad ambientazione spaziale, le campagne promozionali vengono regolarmente portate avanti a suon di sistemi visitabili, pianeti esplorabili, navi disponibili e via dicendo. Ed anche *Xenocracy* non sfugge a questa ferrea regola.

Tra il materiale informativo inviato da Grolier vi sono intere pagine dedicate a sproloqui numerici volti ad affermare la supremazia del gioco in termini prettamente quantitativi, con particolare enfasi sulle due modalità di gioco (*arcade* e simulazione), le 5 navi disponibili, le 30 diverse opzioni per l'HUD, le 36 armi da montare sui propri velivoli e gli 8 tipi di missione forniti dai progettisti. Tutto questo potrebbe far pensare a un degno successore (e sarebbe anche ora che ne arrivasse uno) del mistico ***Elite***, in cui però l'obiettivo non è più il commercio, ma il mantenimento della pace nel sistema solare. In





Xenocracy farete infatti parte di una forza interplanetaria il cui compito non è, come di solito accade nei videogiochi, stabilire il proprio predominio su questo o quel pianeta; il vostro scopo è invece quello di "mettere pezze", ovvero accorrere in appoggio alle flotte dei pianeti in difficoltà tentando di riportarne la situazione economica e politica allo stesso livello di quella dei pianeti più forti. La cosa ovviamente genererà una continua altalena, dato che eseguendo una missione per conto di una forza minore ne alzerete il livello complessivo, andando però ad abbassare quello del pianeta contro cui avrete combattuto, che sarà quindi con tutta probabilità il prossimo a richiedere il vostro aiuto. Va da sé che in questo modo, oltre ad avere una situazione politica simile ad un serpente che si morde la coda, riceverete al termine di ogni missione le immancabili lamentele dei poveracci che avete ignorato nel corso del turno, e questo può in alcuni casi risultare decisamente fastidioso (oltre che dare una discreta sensazione di impotenza, e qui non c'è pasticchetta blu che tenga). In ogni caso, il vostro tentativo di mantenimento degli equilibri andrà espletato tramite la partecipazione (con o senza l'ausilio di un secondo ufficiale di bordo e di un eventuale compagno d'ala) ad una serie di missioni nello spazio o sulla superficie delle lune sotto il controllo delle quattro potenze in gioco; le missioni sono, come già detto, di otto tipi, e vanno dallo scontro senza esclusione di colpi con i pirati alla scorta di robuste navi da trasporto, passando per la difesa o la riconquista di stazioni minerarie di superficie. Come facilmente intuibile a questo punto, uno dei difetti di *Xenocracy* sta proprio nella scarsa varietà dei compiti da portare a termine, dato che alla lunga i combattimenti tendono a diventare estremamente ripetitivi; il discreto controllo analogico, il buon design dei vascelli e il gran numero di armamenti a disposizione (molti dei quali acquisibili tramite lo stanziamento di fondi nell'apposita sezione ricerca & sviluppo) non bastano purtroppo a salvare le fasi avanzate di gioco dallo spettro della noia, ed anche se la complessità degli scontri aumenta col procedere del gioco (raggiungendo livelli irritanti nei *dogfight* con le migliori navi pirata, il cui inseguimento è talvolta improponibile), nulla potrà tener lontano da voi un pesante senso di *deja vu*. Altri punti negativi risiedono in alcune lacune dell'altrimenti funzionale motore grafico, il cui fondo viene toccato dai fondali fissi (che falsano in alcuni casi la percezione della velocità), e dall'eccessiva durata dei caricamenti; una menzione particolare va invece fatta per le schermate tattiche e i menu, assolutamente eccezionali dal punto di vista stilistico, e per la modalità *arcade*, che pur costituendo in teoria una sezione marginale del gioco presenta combattimenti dal ritmo decisamente più elevato e frizzante.



SHRAPNEL

Commento **Pur mostrando chiaramente gli sforzi profusi dai *designer* in fase di progettazione, *Xenocracy* rimane decisamente lontano dai fasti di *Elite* e, in misura assai minore, di *Frontier*. Questo non significa assolutamente che sia un brutto gioco, ma il fatto che perda colpi proprio nel settore del divertimento a lungo termine la dice lunga sul *gap* qualitativo che separa questo titolo e l'antichissima creatura di David Braben e Ian Bell. *Xenocracy* può comunque essere visto come un buon approccio ad un genere di giochi che su PlayStation latita, almeno in attesa di *Blast Radius* e *Colony Wars 2*.**

Titolo : XENOCRACY
Casa : GROLIER INT.
Versione : EUROPEA
N° Giocatori : 1
Genere : STRATEGIA

PRO...
- *Buon design dei velivoli*
- *Struttura di gioco attraente*

CONTRO...
- *Caricamenti letali*
- *Poco vario alla lunga*

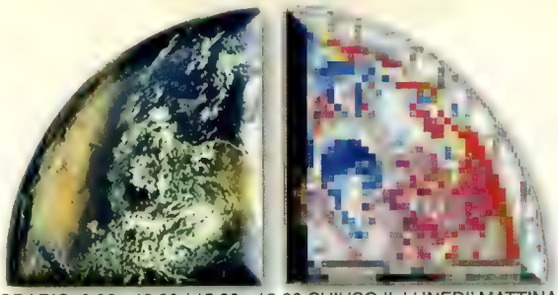
LA PAGELLA...

Grafica : **80**
Sonoro : **76**
Giocabilità : **84**
Longevità : **74**
Originalità : **70**

78

WORLD GAMES
NOLEGGIO E VENDITA

Via F. Cavallotti, 130/9
41049 SASSUOLO (MO)
Tel./Fax 0536 - 88.33.51



ORARIO: 9,00 - 12,30 / 15,30 - 19,30 CHIUSO IL LUNEDI' MATTINA

Vendita per corrispondenza telefonando **subito** allo
0536/88.33.51 o allo
0522/40.60.68 oppure
E-mail: worldgames@sirnet.it
Contattateci per titoli non in **listino !!!**
Importazione e Distribuzione console, accessori e videogames **originali** da **U S A** e **J A P**

Main Street - Modena Tel. (059) 36.66.26 http://www.mainstreet.it

WORLD GAMES

SONY PLAYSTATION

PLAYSTATION PAL

ACTUA GOLF 2	95000
ACTUA ICE HOCKEY	95000
ACTUA SOCCER	49000
ACTUA SOCCER 2	99000
ADIDAS POWER SOCCER	49000
ADIDAS POWER SOCCER 98	89000
AGENT ARMSTRONG	89000
AIR COMBAT	49000
AIR COMBAT 2	89000
AIR RACE	95000
ALONE IN THE DARK	89000
ALUNDRA	95000
ARK OF TIME	89000
ARMORED CORE	95000
AUTO DESTRUCT	79000
BATMAN E ROBIN	99000
BEAT WARS	95000
BLASTO	89000
BLOODY ROAR	95000
BOBBLE BUBBLE	89000
BOMBA 98	89000
BOMBERMAN	89000
BREAK POINT TENNIS	79000
BURNING ROAD	49000
BUSHIDO BLADE	95000
BUST A MOVE 2	49000
BUST A MOVE 3	79000
CAESAR PALACE	95000
CARDINAL SYN	95000
CASTELVANIA	95000
CHESSMASTER 3D	89000
CLOCK TOWER	89000
COLIN MC RAE RALLY	95000
COMMAND & CONQUER	59000
CONTRA	79000
COOL BOARDER 2	89000
CRASH BANDICOOT	49000
CRASH BANDICOOT 2	95000
CRITICAL DEPHT	89000
CROC	89000
DARK FORCES	89000
DEAD OR ALIVE	95000
DEATHTRAP DUNGEON	99000
DIABLO	95000
DIE HARD TRILOGY	49000
DUKE NUKEM	95000
EVERYBODY'S GOLF	89000
EXPLOSIVE RACING	89000
FELONY	89000
FIFA 97	59000
FIFA 98 ROAD TO W.C.	95000
FIFA WORLD CUP 98	99000
FIGHTING FORCE	95000
FORMULA 1	49000
FORMULA 1 97	99000
FORSAKEN	99000
FROGGER	95000
G-POLICE	95000
GEX 2 ENTER THE GEKO	89000
GHOST IN THE SHELL	95000
GRAN TURISMO	89000
GTA GRAND THEFT AUTO	95000
HEART OF DARKNESS	99000
HERC'S ADVENTURE	95000
HERCULES	95000
INDY 500	99000
INTERN. SUPER STAR PRO	49000
INTERN. SUPER STAR SOC. DX	69000
JERSEY DEVIL	95000
JONAH LOMU RUGBY	89000
JUDGE DREED	95000
K1 ARENA FIGHTERS	89000
KICK OFF 96	95000
KING'S FIELD	79000
KLONOA	95000
KONAMY OPEN GOLF	95000
LEGACY OF KAIN	79000
MAXIMUM FORCE	95000
MDK	89000
MEN IN BLACK	95000
MICRO MACHINES V3	49000
MONOPOLY	99000
MONSTER TRUCKS	95000
MORTAL KOMBAT 4	99000
MORTAL KOMBAT SUB ZERO	89000
MORTAL KOMBAT TRILOGY	59000
MOTORHEAD	95000
MOTORMASH	89000
NAGANO WINTER 98	99000
NAMCO TENNIS SMASH C.	95000
NASCAR 98	89000
NBA FASTBREAK 98	99000
NBA LIVE 98	95000
NBA PRO 98	99000
NEED FOR SPEED 2	89000
NEED FOR SPEED 3	99000
NHL 98 95000NHL FACE OFF 98	89000
NUCLEAR STRIKE	89000
ODDWORLD	99000
ONE	95000
OVERBLOOD	79000
OVERBOARD	89000
PANDEMONIUM	49000
PGA GOLF 96	49000
PITFALL 3D	99000
POINT BLANK	89000
POINT BLAN	85000
PORSCHE CHALLENGE	49000
POWER SOCCER 2	89000
POWERBOAT RACING	95000
PREMIER MANAGER 98 (ITA)	95000
PSYCHIC FORCE	89000
RAGE RACER	89000
RAPID RACER	79000
RASCAL	79000
RAYMAN	49000
RAYSTORM	89000
RE LOADED	69000
RED ALERT	95000
RESIDENT EVIL 2	109000
RESIDENT EVIL DIRECT. CUT	85000
RIDGE RACER REVOLUTION	49000
RIVEN	109000
ROAD RASH 3D	99000
ROCK'N ROLL RACING 2	79000
ROSCO MC QUEEN	89000
SENNA KART DUEL 2	99000
SHOCKWAVE ASSAULT	89000
SNOW BREACK EXTREME	89000
SNOW RACER 98	95000
SOVIET STRIKE	49000
SPAWN	79000
SPICE WORLD	49000
SPOT GOES TO HOLLYWOOD	79000
STREET FIGHTER COLLEC.	95000
SUIKODEN	89000
SUPER PANG COLLECTION	95000
SYNDICATE WARS	79000
TEKKEN	49000
TEKKEN 2	49000
TEST DRIVE 4	95000
TETRIS PLUS	95000
THE LAST REPORT	95000
THEME HOSPITAL	95000
TIME CRISIS	89000
TOBAL N.1	89000
TOCA TOURING CAR	99000
TOMB RAIDER	59000
TOMB RAIDER 2	99000
TOMMI MAKINEN RALLY	99000
TOTAL DRIVIN	95000
TOTAL NBA 98	85000
TREASURE OF THE DEEP	89000
UEFA SOCCER	95000
V-RALLY	95000
VANDAL HEARTS	95000
VIVA FOOTBALL	95000
VMX RACING	95000
VS.	89000
WARCRAFT 2	89000
WARHAMMER DARK HOMEN	95000
WIPEOUT	49000
WIPEOUT 2097	49000
WORLD CUP 98	95000
Z	89000

PLAYSTATION JAP/USA

BEAST WARS	59000
BRAVO AIR RACE	59000
BUSHIDO BLADE 2	139000
BUST A MOVE DANCE & RHYT.	139000
CRISIS CITY	139000
CYBERBOTS	139000
DEAD OR ALIVE	119000
DISCWORLD 2	59000
EINHANDER	119000
FINAL FANTASY TACTICS	109000
GHOST IN THE SHELL	95000
GUNDAM BATTLE MASTER	119000
GUNDAM BATTLE MASTER 2	139000
KAGERU	139000
KLONOA	79000
MARVEL SUPER HEROES	109000
NAGANO 98	79000
NAMCO 5	79000
NASCAR RACING	49000
NINJA TENCHU	129000
OGRE TACTICS	119000
OVER BLOOD 2	139000
PARASITE EVE	149000
POCKET FIGHTER	139000
PRIVATE JUSTICE SCHOOL	139000
ROBOT WAR SHOTTING	149000
ROCKMAN DASH	9000
SAGA FRONTIER	109000
SKELETON WARRIORS	39000
SNOW BREAK	79000
SOKAIGI	145000
STREET RACER	59000
TEKKEN 3	129000
TEST DRIVE 4	59000
THUNDERFORCE V P.S.	139000
VANDAL HEARTS	79000
WARHAMMER	89000
WING COMMANDER IV	89000
WINNING ELEVEN 3	119000
WINNING ELEVEN 97	59000
WINNING ELEVEN W. C.98	145000
X MEN VS STREET FIGHT.	129000
Z GUNDAM	139000

STOCK
SUPERNINTENDO
E MEGADRIVE
£ 29.000

RITIRIAMO E PERMUTIAMO
IL VOSTRO USATO

PlayStation

DISPONIBILE VASTO ASSORTIMENTO TITOLI PER

SATURN
NINTENDO 64
SUPERNINTENDO
MEGADRIVE
E GAME BOY

ADATTATORE UNIVERSALE
TELEFONARE

VENDITA PER CORRISPONDENZA

REGGIO EMILIA
Via Secchi, 6/a
Tel. 0522/406068

SASSUOLO
Via F. Cavallotti, 130/9
Tel. 0536/883351

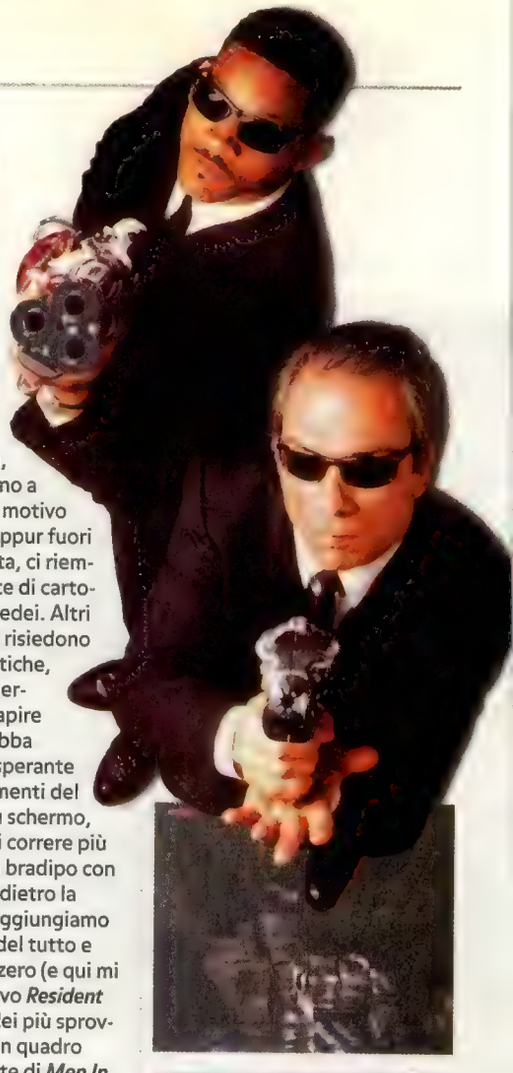
TELEFONA PER I TITOLI NON IN LISTINO

I PREZZI SONO IVA INCLUSA

TUTTI I NOMI RIPORTATI APPARTENGONO AI LEGGITTIMI PROPRIETARI

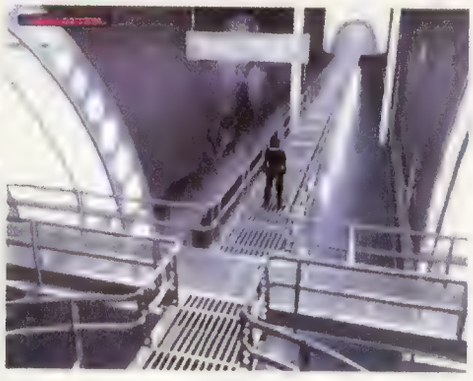
PROGETTO GRAFICO.

Men in Black



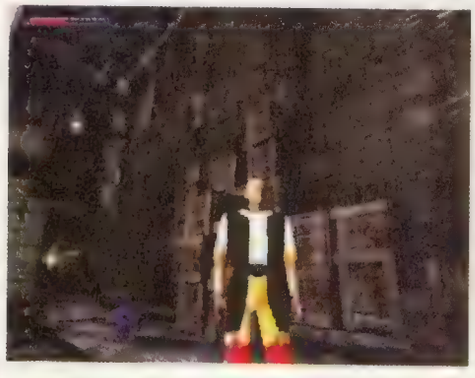
È senz'altro curioso notare come l'uomo nero, ai miei tempi, venisse utilizzato come figura immaginaria per spaventare i bambini capricciosi e cattivi (per quanto mi riguarda, potete tranquillamente inserirmi nella seconda categoria), mentre oggi come oggi troviamo gli Uomini In Nero nel ruolo di veri e propri eroi dell'immaginario collettivo, perlomeno tra gli appartenenti alla vasta cerchia degli appassionati dell'omonimo film.

Il *blockbuster* targato USA ha infatti creato un notevole seguito per via della spettacolarità degli effetti speciali, della simpatia di Will Smith e, indubbiamente, per le gambe di Linda Fiorentino. Era quindi inevitabile che qualcuno si mettesse al lavoro per realizzare uno *spin-off* tratto dalla pellicola in questione, ed ecco che dopo aver invaso i PC di mezzo mondo gli Uomini In Nero sono giunti anche sulle nostre PlayStation, pronti a salvare la Terra dall'ennesima minaccia aliena. Nel film originale i protagonisti inseguivano un curioso artefatto alieno sottratto da un mostruoso extraterrestre, sparacchiando qua e là e facendo in generale un gran casino; nel gioco, invece, i nostri eroi affronteranno un nuovo set di missioni volte alla salvaguardia della razza umana, utilizzando la maggior parte del loro tempo a sbattere contro barriere invisibili, caracollare in modo impreciso e, fondamentalmente, tentare di imitare Leon e Claire (ovvero gli eroi di ***Resident Evil 2***). Sembra un esordio sin troppo impietoso, ma la realtà dei fatti è purtroppo questa; pur proponendo qualche spunto interessante, infatti, ***MiB*** è afflitto da un gran numero di difetti che ne rendono inutili gli sforzi in senso positivo. Questi ultimi vanno ricercati nell'estrema cura con cui molte delle schermate (rigorosamente fisse) sono state realizzate, grazie anche a un'accurata ricerca della massima atmosfera ottenibile, e nel discreto divertimento e coinvolgimento delle fasi di gioco più scorrevoli; in questi casi bisogna in effetti riconoscere ai *designers* il merito di aver imbastito una buona storia di fondo, ovviamente improntata al mistero e all'investigazione sistematica di oggetti, cadaveri e quant'altro vi capiti tra i piedi. Peccato che la struttura di gioco sia sin troppo rigida, arrivando persino a riportare alla mente lontani ricordi dei giochi dell'epoca degli 8-bit, con i loro classici schemi di raccolta di un determinato oggetto e successivo utilizzo dello stesso a dieci locazioni di distanza, pena la stasi del gioco o addirittura la morte. ***MiB*** è infatti uno dei pochissimi titoli della nuova generazione a prevedere (talvolta) la dipartita del protagonista in caso non si segua la tabella di marcia preparata dai programmatori, tornando così indietro fino ai remoti tempi dei primissimi *adventure* di Sierra OnLine. Un altro limite di questo *spin-off* sta senz'ombra di dubbio negli algoritmi preposti al controllo delle collisioni e dei movimenti del giocatore, entrambi estremamente imprecisi e spesso responsabili della nascita di situazioni decisamente frustranti; capita infatti piuttosto spesso che il personaggio (astutamente selezionabile tra i tre eroi del film) vada a impiantarsi contro muri invisibili posati dai *coders* per restringere l'area di gioco, mentre la situazione si fa ancora più drammatica nel caso di salti (odioso il verso emesso dalla controparte digitale di Mr. Smith in questi frangenti) o combattimenti corpo a corpo. A tale proposito posso tranquillamente affermare che quando si menano le mani l'*engine* del gioco fornisce senza ombra di dubbio la propria peggior prestazione complessiva, con pugni che vanno a vuoto senza alcun motivo e avversari che, seppur fuori dalla nostra portata, ci riempiono allegramente di cartoni e calci negli zebedei. Altri fattori disturbanti risiedono nelle scelte cromatiche, volte in alcune schermate a non farvi capire dove diavolo si debba andare, e nell'esasperante lentezza dei movimenti del vostro alter ego su schermo, spesso incapace di correre più velocemente di un bradipo con due zampe legate dietro la (pelosa) schiena; aggiungiamo la relativa brevità del tutto e l'originalità pari a zero (e qui mi tocca citare di nuovo ***Resident Evil 2*** a beneficio dei più sprovveduti) e avremo un quadro piuttosto esauriente di ***Men In Black***, ovvero un gioco che definire superfluo non è propriamente errato.



UNO DEGLI IMMANCABILI BIVI DELLA VITA?

NOTARE L'ACCURATA RIPRODUZIONE DELLE ORECCHIE.



SHRAPNEL

Commento **Nonostante avesse in mano una potenziale gallina dalle uova d'oro, Gremlin ha decisamente compiuto un passo falso buttando alle ortiche una licenza virtualmente infallibile. Il sodalizio tra collisioni bacate, controllo impreciso e *gameplay* troppo rigido non depone infatti a favore di *MiB*, che viene ulteriormente ferito dal confronto con un certo *Resident Evil 2*. Un titolo di cui si poteva fare a meno, consigliato solo a chi ha visto almeno dieci volte il film e venera regolarmente il poster degli uomini in nero prima di andare a dormire.**

Titolo : Men in Black
Casa : Gremlin
Versione : Europea
N° Giocatori : 1
Genere : Avventura

- *Divertente in alcune sezioni*
- *Adatto ai fan del film*

- *Collisioni e controllo fallati*
- *Limitato e rigido nel gameplay*

Grafica : **76**
Sonoro : **60**
Giocabilità : **60**
Longevità : **55**
Originalità : **40**

58

YOU Videogames TOO

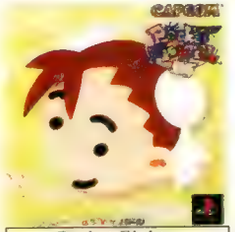
King of fighter 97

SOUKAIGI by SQUARE

IN ITALIANO

Resident Evil 2 - Gran Turismo

Via Po 26
10123
Torino



Pocket Fighter

Sol Divide

IN ITALIANO

Road Rash 3d

Ninja Spear

Shadow Tower

Musashiden + Demo FFVIII

IN INGLESE

Sempre disponibili

Per ordinare

011/88.99.20

SPEDIZIONI IN TUTTA ITALIA CON CORRIERE E S P R E S S O

24-48 ORE

e in più da noi puoi trovare :

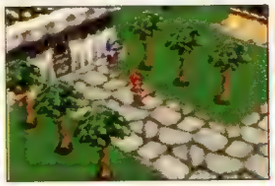
Portachiavi Rockman

Portachiavi Final Fantasy VII

Portachiavi Evangelion SD

...e altri ancora

Azure Dream



DISPONIBILI:
Guide Strategiche
Final Fantasy VII -
Resident Evil 2 - FF Tactics -
Breath of Fire III - Alundra -
Saga Frontier - Tekken 3 -
Tomb Raider 2 - Crash

RISERVATO AI SIGNORI RIVENDITORI

RICHIEDETE IL NOSTRO LISTINO AL NUMERO DI FAX:011/812.71.12; cerchiamo rivenditori per la distribuzione di prodotti di importazione e ufficiali: videogames, riviste, resine, cd musicali, gadget,accessori originali e compatibili,....

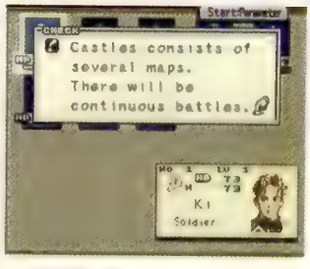
CASH & CARRY IN PIEMONTE

Manga Models

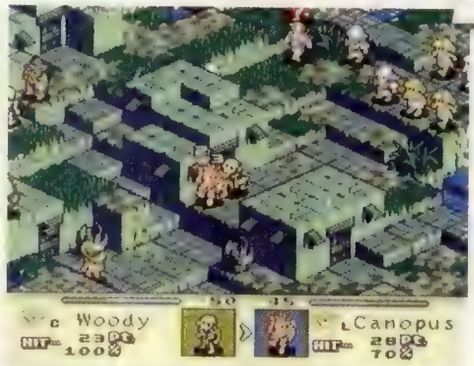
EVA 00 EVA 01 EVA 02 EVA 03 EVA 04 EVA 05 GUNDAM0078 GUNDAM0083 GUNDAM ZAK G.CUSTOM G.METAL MG G. 02 MG G.MK2 MG G.RX 78 TIGERMAN RAUL REI YAGGER

NOMI MARCHI ED IMMAGINI APPARTENGONO AI LEGITTIMI PROPRIETARI

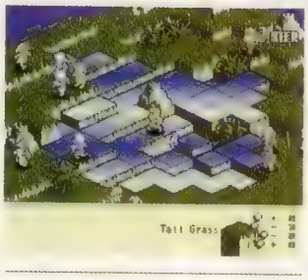
Tactics Ogre

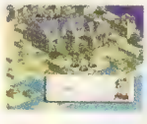


Sviluppato da Quest per Super Famicom nel 1995, *Tactics Ogre* costituisce una delle migliori simulazioni mai realizzate per il 16-bit Nintendo; un titolo eccezionale che non ha mai goduto di un adattamento per il mercato occidentale a causa della scomparsa della divisione americana di Enix. Grazie ad Atlus possiamo oggi riscoprire questo complesso *simulation RPG* che ha costituito la maggior fonte d'ispirazione per lo sviluppo di *Final Fantasy Tactics*. Le similitudini tra il suddetto titolo Square e *Tactics Ogre* sono infatti numerose, a partire dall'inquadratura isometrica fino al complesso sistema di classi che consente un'elevata personalizzazione del proprio esercito: tali somiglianze sono dovute alla presenza di numerosi membri di Quest nello staff che ha curato la realizzazione di *Final Fantasy Tactics*. Sebbene simile, *Tactics Ogre* presenta alcune differenze che lo rendono più immediato e nel contempo più difficile del recente *simulation RPG* prodotto da Square. Gli scontri avvengono tra un numero di combattenti sensibilmente superiore, dieci contro i cinque di *Final Fantasy Tactics*: questo vantaggio, unito alle maggiori dimensioni dell'arena di gioco, rende il tempo necessario per terminare le battaglie del titolo Atlus decisamente più lungo. Il combattimento è suddiviso in turni, decisi in considerazione dei riflessi e dell'ingombro degli elementi presenti sul terreno di gioco. Il tempo necessario ad ogni personaggio per potersi muovere è indicato da appositi *Wait Turn* presenti sull'interfaccia di gioco. E' essenziale controllare sempre i *WT* dei nemici per riuscire a colpirli prima che siano messi in condizione di agire. Durante il proprio turno, un personaggio può decidere se attaccare, muoversi, utilizzare oggetti e, limitatamente al protagonista, persuadere gli avversari ad unirsi al proprio esercito. L'ampiezza del movimento è decisa dal peso e dalle caratteristiche fisiche dei personaggi. Ogni personaggio può, con l'aumentare dei propri livelli d'esperienza, cambiare la classe d'appartenenza scegliendo tra più di trenta diverse. Il livello di personalizzazione dei personaggi, sebbene leggermente inferiore a quello di *Final Fantasy Tactics*, rimane comunque particolarmente elevato. A compensare questa minore complessità vi è una maggiore immediatezza nella meccanica di gioco, soprattutto per quanto riguarda il cambio delle classi. Tale vantaggio è reso essenziale dalla difficoltà dei combattimenti, che costringono il giocatore a sfruttare al massimo le possibilità offerte dal titolo. Lo sviluppo della storia narrata nel gioco avviene in maniera molto meno lineare rispetto a *Final Fantasy Tactics*: a seconda delle scelte intraprese durante i dialoghi il gioco può terminare in sette modi differenti. Tra i vari finali possibili è stata persino inserita l'eventualità di diventare uno spietato tiranno che controlla la propria popolazione con la forza e il terrore. Il tempo necessario per terminare l'avventura è di circa cinquanta ore per finale, durata che può ancora incrementare se si desidera scoprire tutti i segreti sparsi per il gioco. Se dal punto di vista della meccanica di gioco *Tactics Ogre* non ha nulla da invidiare ai *simulation RPG* dell'ultima generazione, altrettanto non si può dire per il suo aspetto grafico. Il gioco risulta infatti una semplice conversione da Super Famicom senza l'aggiunta di sequenze animate. Il livello di dettaglio rimane comunque discreto, soprattutto per quanto riguarda le animazioni dei personaggi. Piacevole anche la colonna sonora sinfonica, sebbene solo due dei brani che la compongono siano incisi su traccia. *Tactics Ogre* rappresenta quindi un'ottima alternativa ai *simulation RPG* presenti sul mercato, soprattutto per chi rimane legato alla buona vecchia grafica bidimensionale.



LA SOMIGLIANZA DI TACTICS OGRE CON FINAL FANTASY TACTICS È FALESE.





Titolo : TACTICS OGRE
Casa : ATLUS
Versione : AMERICANA
N° Giocatori : 1
Genere : STRATEGIA/RPG

Commento **Nonostante gli anni, *Tactics Ogre* non sembra aver perso il proprio fascino e la propria complessità. Sebbene non più attuale dal punto di vista grafico, la splendida meccanica di gioco è ancora in grado di conquistare gli appassionati del genere. Se vi è piaciuto *Final Fantasy Tactics* e non siete in cerca di virtuosismi grafici, non potrete che adorare *Tactics Ogre*.**

PRO...
- *Sette finali alternativi*
- *Meccanica complessa, ma immediata*

CONTRO...
- *Ridotta complessità grafica*
- *Assenti campionamenti e sequenze FMV*

LA PAGELLA...

Grafica	**70**
Sonoro	**75**
Giocabilità	**90**
Longevità	**86**
Originalità	**80**

79

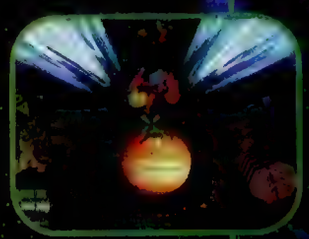
DIEGO

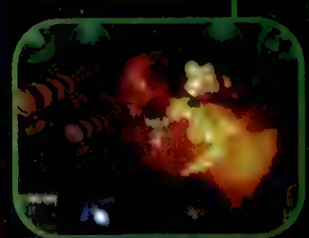
SI RINGRAZIA
BG GAMES
PER IL CD

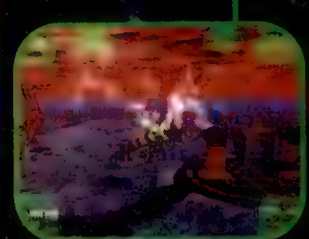
GROLIER INTERACTIVE Presenta XENOCRACY™ una Veritas Production sviluppato da Simis & Hencoup

XENOCRACY

THE ULTIMATE SOLAR WAR







NON PENSO ALLA MORTE,
MA ACCETTO IL FATTO CHE SIA PARTE DEL GIOCO.

Cidiverte
ITALIA
DISTRIBUTORE ESCLUSIVO

C.D. VERTE ITALIA S.p.A.
Via Campo dei Fiori 61 - 21013 Gallarate (VA)
Tel. 0331226900 - Fax 0331226999 - www.cidiverte.it

PlayStation
PAL

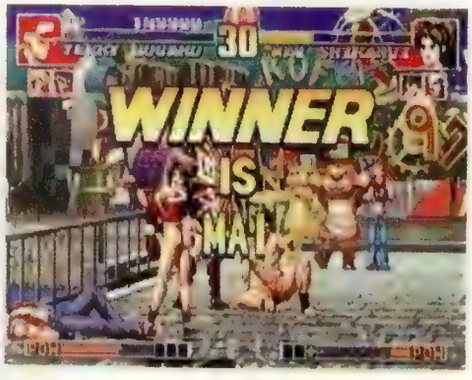
SIMIS

GROLIER INTERACTIVE
www.grolier.co.uk

The King of Fighters '97

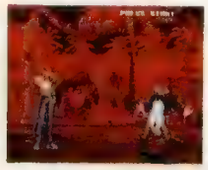
Riuscire a convertire un picchiaduro bidimensionale su PlayStation è un'operazione tutt'altro che semplice. Tagliando troppi fotogrammi dalle animazioni si rischia di realizzare un gioco troppo scattoso, danneggiandone così la giocabilità; se al contrario si utilizza un dettaglio grafico complesso si rischiano rallentamenti e lunghi tempi di caricamento. Da anni si è cercato di trovare il giusto bilanciamento tra velocità e complessità grafica, senza però ottenere risultati davvero soddisfacenti, almeno fino all'edizione *1997* di *The King of Fighters*...

La saga di *The King of Fighters* ha sempre rappresentato il massimo della tecnicità applicata a un picchiaduro ad incontri. Con il passare degli anni e delle versioni, la meccanica di gioco è andata sempre più affinandosi fino a raggiungere quella presentata nel *'97*, una miscela perfetta di complessità e giocabilità. Questa conversione per PlayStation, sebbene soffra di tagli alle animazioni, risulta ancora più giocabile dell'originale, in quanto offre alcune facilitazioni che la rendono accessibile anche ai meno esperti dei picchiaduro.



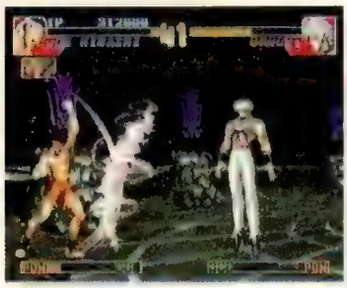
MAI DIRE MAI...

Nonostante la sconfitta di Goenitz nell'ultimo episodio di *King of Fighters*, la minaccia del clan Orochi non è stata ancora eliminata. Quando viene dato il via a una nuova edizione del torneo, sponsorizzata da un famoso network televisivo, a tutti appare chiaro che gli Orochi tenteranno d'intromettersi ancora una volta. Molti dei partecipanti al passato torneo s'iscrivono nuovamente per cercare di fermare il diabolico clan oppure per dimostrare semplicemente il proprio valore. Ad essi si aggiungono nuovi combattenti e alcune vecchie conoscenze. In totale vi sono trentacinque partecipanti, sette dei quali sono segreti (vedi **Super Trix**). Come nella maggior parte dei *sequel* di picchiaduro a incontri, molti di essi sono versioni migliorate di personaggi già conosciuti; per quanto riguarda le presenze segrete si tratta principalmente di versioni diaboliche (Orochi) dei personaggi originali. Al loro repertorio di mosse originario sono stati aggiunti nuovi attacchi ed è stata notevolmente incrementata la loro velocità, soprattutto per quanto riguarda Leona ed Yori. L'unica eccezione è costituita da Orochi, peraltro utilizzabile solo nei *Versus* e *Practice Mode*, e dalla versione '94 di Kyo. Tra i personaggi inediti abbiamo un gruppo di cantanti legati al clan Orochi (Yasashiro, Shermie e Chris), l'allievo di Kyo (Shingo Yabuki) e lo stesso Orochi. E' mportante sottolineare anche la presenza del *King '97 Team Special*, i cui componenti sono stati scelti mediante un referendum indetto da SNK: la squadra si compone di Billy Kane, Ryuji Yamazaki e Blue Mary, tutti personaggi provenienti dalla saga di *Fatal Fury*. Come già avveniva negli ultimi due *King of Fighters*, è possibile creare un proprio gruppo scegliendo a caso tra i vari personaggi disponibili. In questa versione del gioco bisogna però rispettare i rapporti che intercorrono tra i vari personaggi: se create un gruppo affiatato, vi vengono assegnati punti aggiuntivi per le *Desperation Move* all'inizio di ogni round. Assicuratevi inoltre che i personaggi di supporto non si rifiutino di aiutare chi combatte in caso di bisogno: premendo il tasto ● durante la selezione dei personaggi potrete sapere se sono



SCEGLIENDO ALCUNI TEAM SEGRETI SI HA ACCESSO A SCENE FINALI ALTERNATIVE.

Titolo : THE KING OF FIGHTERS '97
Casa : SNK
Versione : GIAPPONESE
N° Giocatori : 1-2
Genere : PICCHIADURO



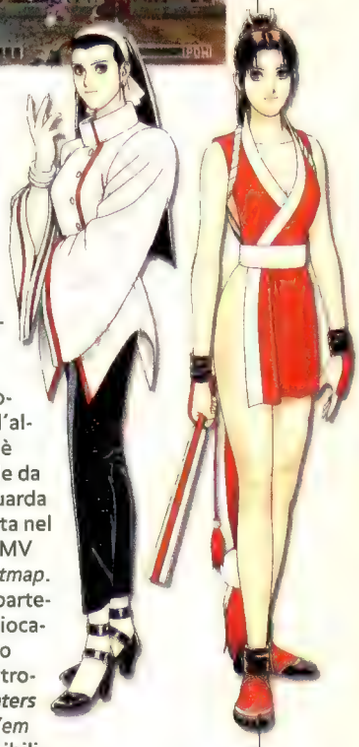
compatibili o meno con il resto del gruppo. Per facilitare la scelta dei componenti del vostro team, SNK ha tolto il limite di tempo nella schermata di selezione dei personaggi. Una modifica davvero gradita...

Service! Service!

Con ***The King of Fighters '97***, Shin Nippon Kougyou Corporation ha voluto regalare ai propri fan un picchiaduro dalla meccanica di gioco curata e attuale, inserendo nuovi elementi in parte ispirati dalla concorrenza. Gli incontri rimangono ovviamente organizzati secondo la classica formula a turni tre-contro-tre: quando un personaggio viene sconfitto ne subentra un altro al suo posto, fino all'esaurimento dei membri della squadra. Rispetto alla passata edizione, ora il giocatore può scegliere tra due modalità di gioco differenti. Nell'*Advanced Mode* l'energia per realizzare i colpi più potenti può incrementare solo ad ogni attacco portato all'avversario o parato. Quando raggiunge il massimo della capienza, l'energia viene trasferita ad un punto fino ad un massimo di tre. Questi punti possono essere utilizzati per realizzare le *Desperation Move*, le *Super Combo* del gioco, oppure per attivare la *Power Gauge*: in quest'ultimo caso potrete eseguire le letali *Super Desperation Move*. La modalità *Extra* è simile a quella già impiegata negli episodi precedenti. Vi è una sola barra delle *Super*, che può essere però caricata rapidamente premendo contemporaneamente tre tasti appositi del pad. Qui le Desperation Move possono anche essere eseguite quando l'energia del giocatore raggiunge il minimo; se vi trovate in questa situazione con la *Power Gauge* al massimo potrete eseguire le *Super Desperation Move*. ***The King of Fighters '97*** vanta naturalmente la solita pletora di mosse e azioni speciali presenti in tutti i picchiaduro dell'ultima generazione, tra cui spostamenti laterali, *counter*, recupero dalle prese, *Guard Crash* e provocazioni. Dal punto di vista della meccanica di gioco, la conversione per PlayStation conserva tutti gli elementi della sua controparte a gettoni; ad essi sono state affiancate alcune funzioni aggiuntive che comprendono facilitazioni e nuove modalità. E' consentito ad esempio eseguire i colpi speciali direttamente premendo i tasti dorsali del pad; è anche possibile mantenere la *Power Gauge* sempre al massimo e togliere il limite di tempo dell'incontro. Tra le modalità di gioco presenti abbiamo il classico *Team Play* e *Versus*, il *Single Play* e *Versus*, due *Survivor Mode* (a tempo e a punti) e un *Practice Mode*. E' anche presente un *Private Mode* che contiene due *art gallery*, una a colori (esclusiva PlayStation) e una in bianco e nero, una *demo* filmata dell'avventura grafica ***King of Fighters: Kyo*** e una modalità che consente di rivedere intermezzi e scene finali di ogni squadra.

Che...Lo sapevano?

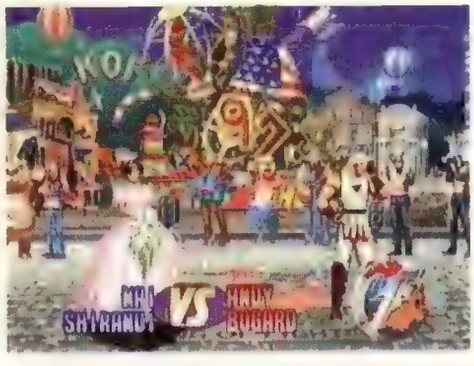
Quante volte vi siete "scottati" acquistando la conversione di un picchiaduro bidimensionale per PlayStation? A causa dei limiti di memoria della console Sony, rallentamenti, animazioni tagliate in modo disordinato e lunghi tempi di caricamento caratterizzano una buona parte dei *beat'em up* prodotti per Play. Questi difetti sono presenti solo in minima parte in questa conversione, a dimostrazione dell'estrema professionalità del team scelto da SNK, e grazie anche al minore dettaglio grafico di ***The King of Fighters '97***, soprattutto per quanto riguarda i fondali, presenti tra l'altro in numero minore rispetto alle edizioni passate. Mancano anche i disegni d'intermezzo che comunque, sia nella versione Neo Geo CD che in quella Saturn, erano piuttosto scarni. A compensare la minore complessità dei fondali, il *coin-op* offriva un maggiore numero di animazioni dei personaggi che comprendevano numerose pose segrete. Nella versione PlayStation parte di questi fotogrammi sono andati perduti, ma la loro eliminazione è avvenuta in modo più curato rispetto alle precedenti conversioni. La maggior parte dei fotogrammi chiave è stata conservata, mentre sono diminuiti i *frame* d'intercalazione: il risultato è tutto sommato soddisfacente. La caratteristica più esaltante del gioco è però costituita dai tempi di caricamento: sono infatti necessari solo diciotto secondi per caricare un incontro, mentre l'attesa tra un round e l'altro è di appena sette secondi. Un risultato incredibile se si pensa che per ***The King of Fighters '96*** i tempi d'attesa erano rispettivamente di trenta e diciannove secondi. Dal punto di vista sonoro il gioco conserva in buona parte la medesima qualità, purtroppo non elevatissima, del *coin-op;* infastidisce soprattutto la presenza di alcuni brani dotati solo di effetti sonori come le grida del pubblico o le noiose musichette dei parchi giochi. Le musiche sono tra l'altro in formato *PCM*: non è quindi possibile ascoltarle da CD. Un'ultima critica riguarda la presentazione, mostrata nel meno definito formato FMV invece che nel classico *bitmap*. Concludendo, se non appartenete a quella schiera di giocatori che odia i picchiaduro perché troppo ripetitivi, troverete in ***The King of Fighters '97*** uno dei migliori *beat'em up* bidimensionali disponibili per PlayStation.



DIEGO

Si ringrazia **You Too** *per il CD*

In **King Of Fighters '97** ***le pose segrete abbondano.***



Commento **La conversione di *The King of Fighters '97* per PlayStation difficilmente poteva essere realizzata meglio. Tempi di caricamento ridotti, taglio dei fotogrammi pesante ma non eccessivo, modalità e opzioni aggiuntive sono alcuni dei vantaggi che questa conversione offre a un appassionato di picchiaduro SNK; se però non appartenete a questa categoria, rivolgetevi pure altrove...**

Pro...

- *Meccanica di gioco complessa e curata*
- *Tempi di caricamento ridotti*

Contro...

- *Animazioni "tagliate" rispetto al coin-op*
- *Qualità della colonna sonora incostante*

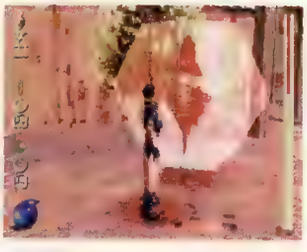
In Pratica...

Grafica	**90**
Sonoro	**89**
Giocabilità	**94**
Longevità	**90**
Originalità	**85**

90

Soukaigi

La console di casa Sony ha, in questo suo periodo di vita, messo insieme un catalogo di titoli di grande impatto. Questo fatto, da un lato consente agli utenti di fruire di una vasta scelta di titoli papabili, ma dall'altro ha obbligato molte case a diversificare la propria produzione ludica, lanciando titoli sempre diversi e particolari.
Nasce così questo *Soukaigi*, un titolo che, a dispetto delle precedenti produzioni targate SquareSoft, si segnala per essere un prodotto anomalo, caratterizzato da una struttura estremamente dinamica. La storia di *Soukaigi* chiama in causa il monte Fuji, spaccato da una forza oscura che ha così riportato in vita i Koran, ovvero delle creature che, tanto per cambiare, dopo il proprio millenario letargo sembrano non avere niente di meglio da fare che cercare di annientare la Terra. Toccherà quindi a un gruppo di prodi paladini, dotati di poteri magici, cercare di fermare queste creature prima che l'orda spazzi via qualsiasi forma di vita sul nostro adorato pianeta.

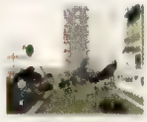


Nonostante il sistema di controllo risulti inizialmente piuttosto complesso, i vari scontri si susseguono con una buona velocità e frenesia.

Titolo : **Soukaigi**
Casa : **SquareSoft**
Versione : **Giapponese**
N° Giocatori : **1**
Genere : **Avventura**

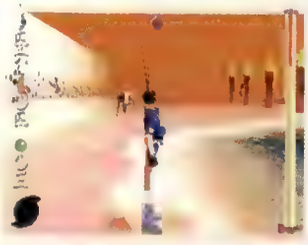
Tipa qualche aiuto!

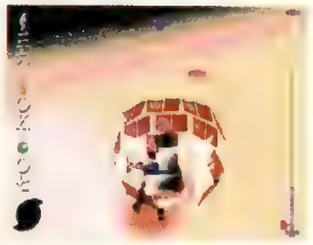
Una volta caricato il gioco, sullo schermo faranno la propria comparsa una serie di opzioni (sai che novità... Ndr). Ci verrà così offerta la possibilità di caricare una posizione salvata in precedenza, iniziare una nuova partita o modificare un vasto set di parametri: questi ci consentiranno di prenderci cura della componente sonora, oltre che di modificare il sistema di controllo che, per quanto ben studiato e razionale, risulta comunque discretamente complesso. La struttura di base invece è estremamente semplice ed essenziale: in fondo ci sarà solo richiesto di vagare all'interno di una serie di livelli uccidendo nemici, distruggendo cristalli per terminare il tutto e combattendo contro i soliti boss di fine livello. I cristalli sparsi qua e là lungo gli schemi vi consentiranno, una volta raccolti in numero sufficiente, di aumentare le vostre caratteristiche: la loro raccolta farà inoltre mutare colore a una barra collocata nella porzione destra dello schermo, barra che, una volta piena, vi permetterà di godere di un breve, ma godibilissimo, istante d'invulnerabilità. Durante le varie peregrinazioni potrebbe inoltre capitarvi di incappare in cristalli irraggiungibili: per potervene impossessare, dovrete proseguire nel gioco e poi tornare indietro una volta che avrete incrementato le vostre abilità di salto oppure dopo aver preso un altro personaggio. Come già detto infatti le statistiche, leggi abilità dei vari paladini, potranno essere incrementate distruggendo un numero variabile di cristalli: una volta raggiunta la quota potrete fiondarvi nella schermata di selezione del personaggio e premere in alto o in basso per alzare o abbassare i punteggi. Più cristalli distruggerete, più statistiche potrete aumentare: semplice e lineare.



Entrano in scena

I personaggi presenti nel gioco sono svariati e ognuno vanta un proprio set di abilità e caratteristiche. Il loro impiego potrà variare nel corso della partita, il che ci costringerà sia a prendere la mano con le





caratteristiche dei vari paladini, che a sviluppare una strategia che ci consenta di mantenere freschi i nostri migliori guerrieri. Fra questi vi segnaliamo Naoya Mabi (un guerriero ben bilanciato), Daiki Yashima (un paladino privo di difese ma dotato di attacchi potentissimi) e Mizho Mikanag. Ovviamente lungo i vari livelli avremo anche la possibilità di incontrare altri personaggi che, a seconda delle situazioni, si dimostreranno più o meno amichevoli. Trovandovi di fronte a un avversario tutto quello che dovrete fare non sarà altro che premere il tasto ◉ per bloccarlo. Ovviamente non tutti i nemici potranno essere paralizzati, mentre con altri l'effetto "congelamento" non durerà molto a lungo. Dovrete quindi agire in fretta, anche perché alcuni nemici (in particolare i boss) quando si risveglieranno dal letargo, vi spediranno lontano con un bel calcio. Naturalmente anche voi potrete essere congelati da alcuni nemici. Per sfuggire dovrete semplicemente smanettare premendo i quattro tasti e ruotando il *controller*. Il numero di nemici che potrete paralizzare nello stesso istante è indicato dal numero di blocchi blu collocato nella porzione alta dello schermo, numero che aumenterà con il progredire del gioco. Negli *stage* più avanzati inoltre, diversi nemici presenteranno la capacità di avvelenarvi. Una volta avvelenati la vostra energia continuerà a calare fino a quando non troverete una cura. Per rimediare potrete infilarvi all'interno di un cerchio magico, portare a termine un livello o usare il secondo incantesimo.

Self Control

Ovviamente ***Soukaigi*** include un'opzione di salvataggio, salvataggio che però potrà essere effettuato solo nella schermata della mappa. Per far ciò selezionate l'opzione più a sinistra. Un altro schermo farà così la propria comparsa: spostate il cursore sulla parola a destra, premetela e un'altra schermata vi arriverà tosto di fronte mostrando alcuni ideogrammi (questo significa che il gioco sta salvando). Aspettate e non premete assolutamente ⊗, altrimenti cancellerete tutto quanto. Terminata la nenia potrete proseguire senza ulteriori preoccupazioni. Salvare quanto più possibile è un bene perché, nonostante le varie ambientazioni non siano particolarmente ostili, gli avversari che ci troveremo ad affrontare risulteranno estremamente agguerriti. Sarà quindi facile per i nostri paladini perdere anche buona parte delle proprie preziose energie nel giro di pochi scontri, costringendoci così alla frenetica ricerca di qualche pozione o medicamento magico. Un'altra caratteristica interessante del titolo deriva dal fatto che i mondi nei qual ci troveremo ad operare potranno essere "modificati" dall'operato del giocatore in maniera permanente. Per questo motivo sarà bene che non vi aggiriate lungo i vari livelli distruggendo tutte le piattaforme o usando tutti i cerchi magici. Successivamente, quando sarete bassi di energia o avrete bisogno di una piattaforma per raggiungere un cristallo, potreste avere una brutta sorpresa. Tenete inoltre bene a mente che il vostro personaggio non recupererà l'energia persa ogni volta che completerete una parte del livello, così se per caso utilizzerete il vostro *fighter* preferito all'inizio di uno schema, alla fine potrebbe risultare troppo debole per affrontare con successo l'ultimo e decisivo boss.

SHOGUN

Si ringrazia
Crazy Video
per il CD

L'intro di Soukaigi, pur non essendo scadente, non si attesta certo sui livelli a cui ci ha abituato Square...

Il mondo di Soukaigi offre al baldo ideo giocatore che lo sa affrontare come si conviene paesaggi altamente evocativi.

Commento ***Soukaigi*** **è un gioco particolare, che per meccanica e struttura si erge dalla massa di titoli usciti finora su PlayStation. Eppure, nonostante una realizzazione di sicuro impatto e una grande cura per quanto riguarda la gestione dei personaggi, il titolo SquareSoft risulta limitato da un'azione di gioco che, di fatto, porta all'attenzione del videogiocatore situazioni molto simili fra loro. E questo nonostante l'intera vicenda si snodi lungo dieci diversi livelli...**

Pro...

- *Realizzazione tecnica di buon livello*
- *Struttura originale*

Contro...

- *Azione di gioco lineare*
- *Sistema di controllo complesso*

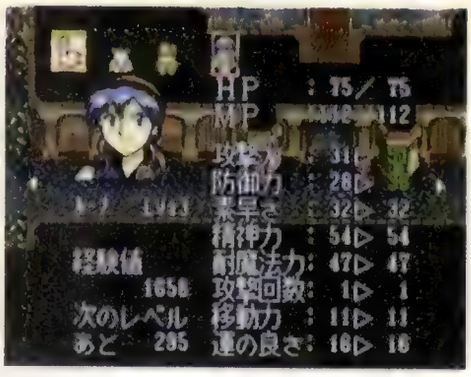
La Pagella...

Grafica : **83**
Sonoro : **81**
Giocabilità : **80**
Longevità : **77**
Originalità : **80**

80

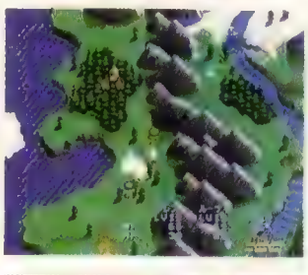
Lunar: Silver Star Story

Lanciato su Mega-CD all'inizio degli anni novanta, *Lunar: The Silver Star* ha rappresentato uno dei pochi titoli per cui valesse la pena possedere la costosa, e poco diffusa, periferica per Megadrive. Allo scopo di offrire il gioco ad una più ampia fascia di pubblico, Game Arts ha deciso di riproporre il titolo su Saturn e PlayStation, apportando numerose modifiche così da sfruttare le maggiori potenzialità delle console a 32-bit. Intitolata *Lunar: Silver Star Story*, questa nuova versione riarrangiata è stata inizialmente un'esclusiva per Saturn, probabilmente a causa degli ottimi rapporti che legano Game Arts a Sega. Tra le modifiche apportate al gioco, la più evidente è sicuramente la presenza di ben 50 minuti di animazione in FMV (contro i dodici della precedente versione), che a causa però della discutibile qualità di compressione video di Saturn non potevano essere goduti a pieno (per questo motivo è stata successivamente prodotta una seconda versione del gioco, compatibile con la cartuccia per la decompressione *MPEG*).



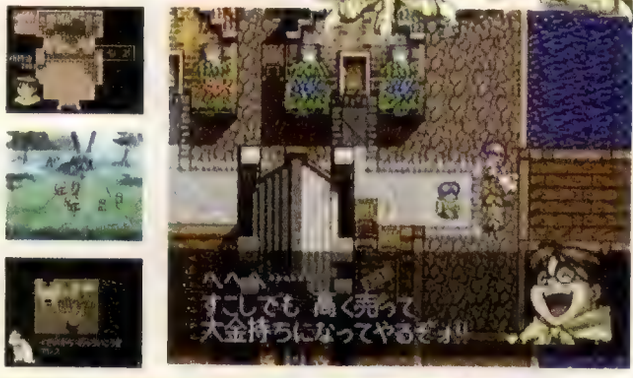
LE STATISTICHE DEI PERSONAGGI SONO SCRITTE INTERAMENTE IN IDEOGRAMMI.

Quest'inconveniente è stato ovviamente evitato nella conversione per PlayStation, grazie alle eccezionali capacità del sistema *MJPEG* inserito nella macchina. Distribuita su due CD per poter offrire la migliore qualità video possibile, la versione per il 32-bit Sony è quindi la migliore tra quelle prodotte finora.

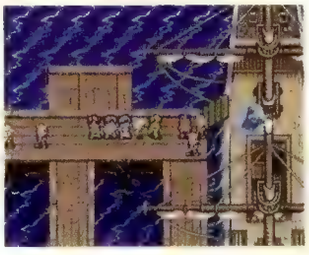


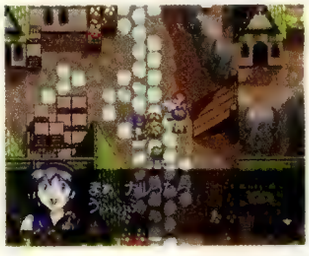
Titolo : LUNAR: SILVER STAR S.
Casa : GAME ARTS
Versione : GIAPPONESE
N° Giocatori: 1
Genere : RPG

La differenza della qualità del FMV, rispetto alle precedenti versioni del gioco, appare evidente sin dalla sequenza animata iniziale: sebbene non sia a tutto schermo, le dimensioni del filmato sono superiori rispetto a quelle della versione Saturn e il *frame rate* raggiunge i venti fotogrammi al secondo. Nonostante le sequenze animate siano state distribuite su due CD, è stato comunque necessario comprimere i filmati in misura maggiore rispetto ad altri titoli usciti per PlayStation: pur essendo superiori al Saturn, la loro definizione non è quindi allo stesso livello delle presentazioni di giochi come *Tekken 3* o *Soul Edge*. A compensare in parte la non elevatissima pulizia dell'immagine vi è una notevole qualità dei disegni e delle animazioni, paragonabile a quella di un *anime*. Una regia curata e un abbondante uso di



LUNAR CONTIENE BEN CINQUANTA MINUTI DI SEQUENZE ANIMATE.





GLI SCONTRI SONO SCARSAMENTE ANIMATI.

effetti speciali e computer grafica hanno consentito di ottenere alcune tra le migliori sequenze animate mai prodotte per un videogioco.

LEGAMI INSCINDIBILI

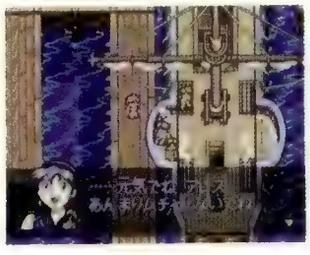
Nonostante le aggiunte introdotte da Game Arts nella conversione a 32-bit del gioco, i suoi legami con la passata edizione appaiono evidenti, soprattutto dal punto di vista grafico. Terminata la splendida introduzione animata, ci si trova di fronte a un livello di dettaglio adatto più a una console a 16-bit che a PlayStation. Personaggi piccoli, animazioni scarse, fondali piatti... Sono molti gli elementi che riportano alla mente gli RPG della passata generazione. La saga di ***Lunar*** non deve però il proprio successo al lato cosmetico, bensì alla qualità della storia e alla meccanica di gioco, elementi che in questa conversione hanno subito ulteriori modifiche. L'esperienza accumulata nella realizzazione di ***Lunar: The Silver Star*** ha consentito a Game Arts di apportare alcune variazioni alla storia, in modo da meglio esaltare alcuni personaggi del gioco precedentemente messi in ombra da scelte sbagliate. Sono inoltre stati introdotti nuovi co-protagonisti, così da aumentare la varietà di gioco. La caratterizzazione dei personaggi è stata nuovamente affidata a Yoshiyuki Sadamoto (*Il Mistero della Pietra Azzurra, Neon Genesis Evangelion*), il cui contributo sarà sicuramente apprezzato da tutti gli *anime fan*. Particolarmente curata anche la colonna sonora, dall'inconfondibile stile *anime*, che vanta la presenza di alcuni brani cantati. Per quanto riguarda la meccanica di gioco, ***Lunar: Silver Star Story*** offre un'interfaccia grafica piuttosto immediata, facente uso sia di scritte che di icone: la gestione dell'inventario dei personaggi non risulta quindi complessa anche nella versione giapponese del gioco. Sfortunatamente lo stesso non si può dire delle statistiche dei personaggi, composte interamente da ideogrammi.
L'aumento o la diminuzione delle caratteristiche sono comunque sottolineati mediante la colorazione dei valori: non è quindi difficile capire quali siano gli equipaggiamenti migliori. Sempre rimanendo in tema d'inventario, il numero di *item* trasportabili dai personaggi è stato limitato a sei oggetti. Il giocatore è quindi costretto a riorganizzare i propri *item* di frequente. L'unico protagonista che non ha limiti d'inventario è Nel, un cucciolo di drago, non ancora in grado di combattere, che viene anche utilizzato per salvare la propria posizione in ogni momento del gioco. Una gradevole caratteristica del gioco riguarda l'assenza dei combattimenti durante il movimento su mappa; potrete quindi effettuare gli spostamenti sulle lunghe distanze senza l'apprensione di essere aggrediti ad ogni passo. Aboliti anche gli attacchi casuali all'interno dei *dungeon*. I vostri avversari sono infatti perfettamente visibili e in alcuni casi anche evitabili; riuscire a scansare la carica di un nemico può addirittura consentire l'accesso a luoghi segreti e scorciatoie. Nel primo *dungeon*, ad esempio, vi sono alcuni mostri in grado di distruggere i blocchi di ghiaccio che ostacolano la loro corsa: basta quindi evitare un loro tentativo d'attacco per riuscire a demolire alcune pareti della caverna. Il sistema di battaglia contenuto nel gioco è basato su turni regolati dall'agilità di tutti gli elementi presenti sul campo.
L'interfaccia di gioco presenta sia icone che ideogrammi, questi ultimi utilizzati per spiegare l'effetto delle azioni eseguibili. Con un minimo di pratica, l'utilizzo dell'interfaccia non presenta grandi difficoltà. Per ridurre la durata dei combattimenti è possibile inviare all'intero gruppo lo stesso ordine. E' anche presente una modalità di gestione automatica della battaglia; il cui utilizzo è altamente sconsigliato: i personaggi infatti tendono a comportarsi come *berserker*, consumando in un lampo i propri punti-magia. Un difetto presente anche nelle passate versioni del gioco che, inspiegabilmente, non è stato risolto nella fase di conversione.

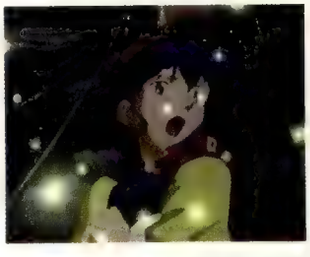
UN RPG VECCHIO STILE

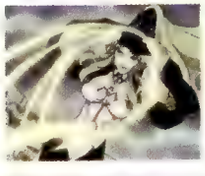
Lunar: Silver Star Story è un gioco di ruolo classico, troppo legato alla propria incarnazione passata.
Quest'elemento potrebbe però risultare gradito agli appassionati di giochi di ruolo di vecchia data, spesso infastiditi dall'internazionalizzazione che sta attualmente colpendo gli RPG nipponici. Chi cerca un gioco di ruolo classico e non pretende effetti grafici da capogiro troverà quindi in ***Lunar: Silver Star Story*** il titolo ideale. La presenza del giapponese nei dialoghi non dovrebbe risultare un problema per chi ha esperienza con questo genere di giochi. La versione americana di ***Lunar: Silver Star Story*** è comunque in fase di produzione e sarà terminata entro settembre. I lavori di adattamento sono affidati a Game Workshop, che ha sempre dimostrato professionalità e impegno in passato. Attendetevi quindi una traduzione perfetta, dialoghi parlati e canzoni comprese.

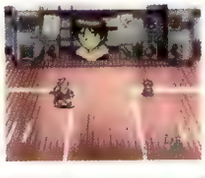
SI RINGRAZIA
HALLOWEEN GAMES
PER IL CD

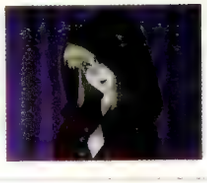
DIEGO











Commento ***Lunar: Silver Star Story*** **è un gioco dedicato ai nostalgici dei giochi di ruolo "vecchio stile". Se il ridotto dettaglio grafico non vi infastidisce, verrete sicuramente coinvolti dalla sua storia appassionante e dalle splendide sequenze animate. A chi non ha dimestichezza con gli RPG in giapponese è consigliata l'attesa della versione americana del gioco prevista per il mese di settembre.**

PRO...

- *Ottime animazioni in FMV*
- *Meccanica di gioco curata*

CONTRO...

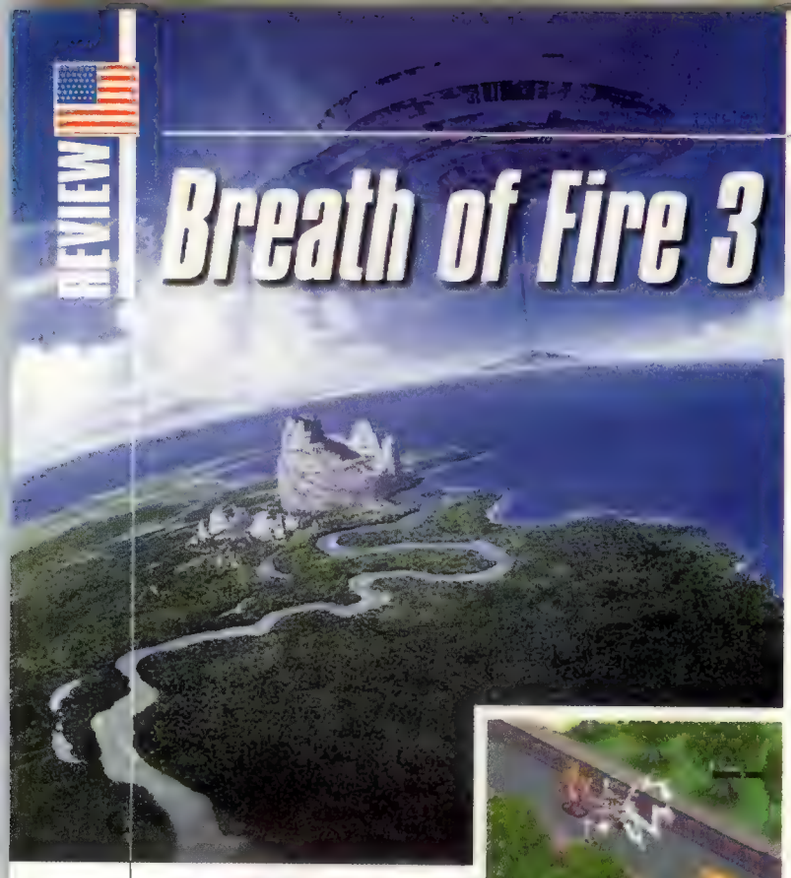
- *Stile grafico antiquato*
- *Testo in giapponese*

LA PAGELLA...

Grafica	**70**
Sonoro	**85**
Giocabilità	**80**
Longevità	**79**
Originalità	**75**

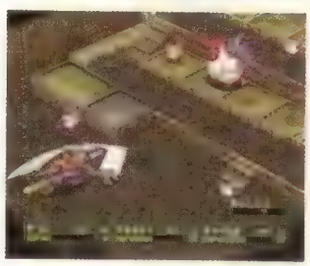
79

Breath of Fire 3

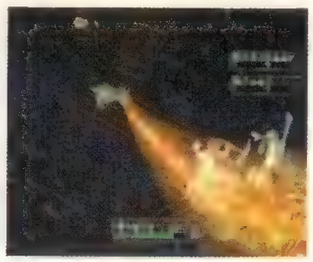


Dopo una gestazione di quasi nove mesi, è stato finalmente ultimato l'adattamento per il mercato occidentale di *Breath of Fire 3*. Questo periodo di tempo, nonostante costringa il gioco a confrontarsi con le produzioni attuali, ben più avanzate graficamente, non sembra aver intaccato quella miscela di sobrietà e innovazioni che contraddistingueva la versione giapponese (per la cui recensione vi rimando a SPC 42). *Breath of Fire 3* cela infatti dietro un aspetto classico, secondo alcuni addirittura "sedicibittiano", diversi elementi innovativi che lo rendono più vario e divertente di quanto si possa inizialmente pensare. Come da tradizione Capcom, uno dei punti di forza del gioco è la curata caratterizzazione dei personaggi, realizzata da Kinu "*Street Fighter EX*" Nishimura, il cui tratto pulito e originale risulta particolarmente adatto allo stile fiabesco del gioco: gli accattivanti disegni di Nishimura sono serviti da base per la realizzazione di un ampio numero di animazioni che contribuiscono a donare ai personaggi una capacità espressiva raramente vista in un RPG. L'attenzione al dettaglio è evidente sia nei dialoghi che nei combattimenti; basti vedere lo sforzo con cui il protagonista cerca di estrarre la spada quando è ancora giovane o i buffi atteggiamenti che i personaggi assumono quando vengono lasciati immobili per un breve periodo di tempo. Meno attuale è la grafica poligonale utilizzata per i fondali che, a differenza di titoli più recenti, non consente una completa rotazione dell'ambiente di gioco. I combattimenti, sebbene utilizzino il frustrante sistema di aggressioni casuali, non sono mai noiosi o ripetitivi, grazie anche alle svariate azioni e incantesimi attuabili dai personaggi: tra queste vi è la possibilità d'imparare alcune tecniche di combattimento del nemico per poi insegnarle ad altri personaggi tramite appositi *Skill Ink*. Chi appartiene alla stirpe dei Brood può anche trasformarsi in drago unendo fino a tre appositi *Dragon Gene*. Ognuno di questi geni dona al personaggio una serie di caratteristiche particolari; è quindi possibile scegliere la configurazione migliore per affrontare ogni incontro. Ad impreziosire la normale esplorazione del gioco vi sono numerosi enigmi e segreti per la cui risoluzione è spesso necessario utilizzare alcune abilità speciali: il protagonista Ryu, ad esempio, può tagliare i cespugli con la propria spada (come Link in *Zelda*), mentre la principessa Nina è in grado di attivare meccanismi ancestrali irradiandoli con il proprio potere magico. Sono inoltre presenti alcuni sottogiochi che comprendono una simulazione di pesca, con cui potrete procurarvi pesci da destinare alla vendita o da utilizzare per scopi curativi, e una versione ridotta di *Sim City*, in cui bisogna costruire villaggi per le fate in terreni edificabili presenti in diversi villaggi. Dal punto di vista sonoro, *Breath of Fire 3* non si discosta molto dagli standard qualitativi Capcom: da sottolineare la presenza di frasi campionate che accompagnano l'esecuzione di attacchi speciali e incantesimi durante il combattimento. L'adattamento effettuato dalla divisione americana di Capcom è di livello più che discreto; dispiace invece la scelta del bianco e nero per il manuale che non consente di apprezzare le illustrazioni del gioco. Il testo in inglese rende il completamento di *Breath of Fire 3* un'operazione meno complessa, ma sicuramente non facile. Sono infatti necessarie almeno una quarantina di ore di gioco per poter arrivare al termine dell'avventura, un periodo di tempo più che ampio per un gioco contenuto in un solo CD...

Si ringrazia
BG Games
per il CD

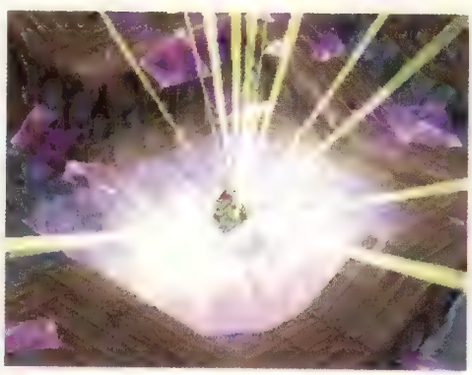


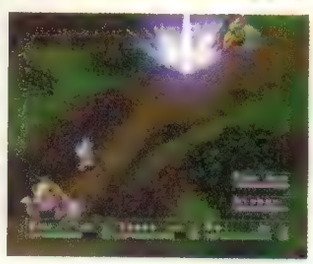
Titolo : Breath of Fire 3
Casa : Capcom
Versione : Americana
N° Giocatori : 1
Genere : RPG



(Sopra) L'interfaccia del sistema di battaglia è particolarmente immediata.

(Sotto) I combattimenti avvengono nello stesso luogo in cui s'incontrano i nemici.





Commento *Breath of Fire 3* **combina uno stile di gioco tradizionale con svariati elementi innovativi, una storia accattivante e personaggi splendidamente caratterizzati. Sebbene non raggiunga la complessità grafica dei giochi dell'ultima generazione, il titolo Capcom rimane comunque un ottimo gioco di ruolo, in grado di offrire agli appassionati del genere numerose ore di azione e divertimento.**

Pro...
- *Storia affascinante*
- *Meccanica di gioco innovativa*

Contro...
- *Mancano sequenze in FMV*
- *Rotazione del fondale limitata*

La Pagella...

Grafica	**86**
Sonoro	**84**
Giocabilità	**83**
Longevità	**87**
Originalità	**87**

86

Immagine: FILOCALìA (SENIGALLIA)

GIOCHI Sony Playstation EUR/USA

Time Crisis + Gun	L. 159.000
Azure Dreams	L. 109.000
Gex: Enter the Gecko	L. 109.000
Batman & Robin	L. 109.000
Breath of Fire III	L. 109.000
Resident Evil II	L. 109.000
Saga Frontier	L. 109.000
Spice World	L. 99.000
Cardynal Sym	L. 99.000
Klonda	L. 99.000
World League Soccer '98	L. 99.000
Vigilante 8	L. 99.000
Road Rash 3 D	L. 99.000
Men in Black	L. 99.000
Gran Turismo	L. 99.000
Motorhead	L. 99.000
Bomba '98	L. 99.000
Fifa World Cup '98	L. 99.000
Tommi Makkinen Rally	L. 99.000
Premier Manager '98	L. 99.000
Iss Pro '98	TELEFONARE
Deathtrap Dungeon	L. 99.000
V-Ball	L. 99.000
Pitfall 3D	L. 99.000
Street Fighter Collection	L. 99.000
Point Blank	L. 99.000
S. Pang Collection	L. 99.000
Actua Soccer 2	L. 89.000
Nuclear Strike	L. 89.000
G - Police	L. 89.000
Rascal	L. 89.000
Diablo	L. 89.000
Tomb Rider 2	L. 89.000
Grantour Racing '98	L. 79.000
Sensible Soccer 2000	SETTEMBRE
Metal Gear Solid	SETTEMBRE
Apocalipse	SETTEMBRE

GIOCHI Sega Saturn

King of Fighter 97 + RAM	L. 149.000
Battle Gare GGA	L. 139.000
Radiant Silver Gun	L. 139.000
AStra Super Star	L. 139.000
Dracula X	L. 129.000
GT 24	L. 129.000
King of Fighter 97	L. 129.000
Burning Ranger	L. 129.000
Winther Heat	L. 99.000
Dodon Pachi	L. 99.000
Bomberman Fight	L. 99.000
Sonic R	L. 99.000
Panzer Dragon RPG	TELEFONARE
Willy Wombal	L. 99.000
World Evolution Soccer	L. 99.000
Toki...	L. 99.000
Dai Suku	L. 99.000
Strong Style	L. 99.000
Poket Fighter	TELEFONARE
Dungeons & Dragon	TELEFONARE
Marvel Us Street Fighter	TELEFONARE
Lunar Eternal Blue	TELEFONARE
Deep Fear	TELEFONARE

Snow Break	L. 89.000
Bushido Blade	L. 89.000
NBA Shootout 98	L. 99.000
Forsaken	L. 99.000

OFFERTISSIME

Spider	L. 50.000
Speadster	L. 50.000
Red Asphalt	L. 50.000
Jet Moto	L. 50.000
Dark Forces	L. 50.000
Perfect Weapon	L. 50.000
Power Boat	L. 50.000
Epidermic	L. 50.000
Iran & Blood	L. 50.000
Assalt Ring	L. 50.000
Hi Octane	L. 50.000
Hard Ball 5	L. 50.000
Po Ed	L. 50.000

GIOCHI NINTENDO 64

Banjo Kazooy	L. 159.000
Mortal Kombact 4	L. 159.000
NBA Courtside	L. 149.000
Bombermarm Heroes	L. 149.000
Olympic Hokey 98	L. 139.000
1080 Snowboardin	L. 139.000
Nagana Winter Olympic	L. 99.000
Virtual Hiryuna - Ken	L. 99.000
Snobo Kids	L. 99.000
Chamaleon Twist	L. 99.000
Yoshi's Story	L. 99.000
Dual Heroes	L. 99.000
Wild Choppers	L. 99.000
NBA in Zone '98	L. 99.000
Zelda	TELEFONARE
Mission Impossible	TELEFONARE
Quest 64	TELEFONARE
Superman 64	TELEFONARE
Virtual Chess	TELEFONARE
World Soccer France '98	TELEFONARE
GT 64	TELEFONARE
Turok 2	TELEFONARE
Star Soldier	TELEFONARE

OFFERTISSIME Sega Saturn

Zero You Champ Dozzy I	L. 50.000
Cube Battle	L. 50.000
Drift King 97	L. 50.000
Henry Explorers	L. 50.000
Die Hard Trilogy	L. 50.000
Stakes Winner G1	L. 50.000
Riglordsaga 2	L. 50.000
Batman Forever	L. 50.000
Virtual On	L. 50.000
Gebockers	L. 50.000
Robo Pit	L. 50.000
College Slam	L. 50.000
Last Gladiators	L. 50.000
Quantum gate 1	L. 50.000
Hyper Reverthion	L. 50.000
Chase H.Q.	L. 50.000

GIOCHI Sony Playstation Jap

King of Fighter '97	L. 159.000
Sokaigi	L. 149.000
Tunder Force V	L. 149.000
Bomberman World	L. 149.000
The Granstream Saga	L. 149.000
All Japan GT Car Champ	L. 149.000
Super Adventure Rockman	L. 149.000
Crisis Beat	L. 149.000
Soul Divide	TELEFONARE
Real Bout Special	TELEFONARE
Private Justice School	TELEFONARE
3 D Fighting Tucool	TELEFONARE
Konami France '98	TELEFONARE
Siluette Mirage	L. 149.000
Crisis City	L. 149.000
Enigma	L. 139.000
Godzilla	L. 139.000
Evangelion	L. 139.000
G-Darius	L. 129.000
Tekken 3	L. 139.000
Tenchu	L. 139.000
Gran Turismo	L. 139.000
Zero Pilot	L. 139.000
Real Robot Final Attack	L. 139.000
Xenogears	L. 139.000
Gundam The Battle Master 2	L. 139.000
XMen VS Street Fighter	L. 139.000
Mogamen Neo	L. 139.000
Chu Cubbo Owgeon	L. 139.000
Poket Fighter	L. 139.000
Parassite Eve	L. 129.000
Bushido Blade 2	L. 129.000
Bokandesuyo	L. 129.000
Soul Divide	TELEFONARE

OFFERTISSIME

Blue Sabre Knights	L. 50.000
Ray Tracer	L. 50.000
Over Blood	L. 50.000
Expert	L. 50.000
Extreme Power	L. 50.000
Shatcher	L. 50.000
Metal Jacket	L. 50.000
Exector	L. 50.000
Night Striker	L. 50.000
Dark Seed	L. 50.000
Wizardry VII	L. 50.000
Dragon Ball GT	L. 50.000

ACCESSORI

Pistola + Pedaliera	L. 130.000
Pad Dual Shock PSX	L. 79.000
Grip Controller PSX	L. 65.000
Joy Pad N 64	L. 65.000
Memory Pak N 64	L. 50.000
Multi Game SS	L. 50.000
Ascii Pad PSX	L. 45.000
Sakkara DX PSX	L. 40.000
Joy Pad DX ss	L. 39.000
RGB Scart PSX	L. 38.000
RGB Scart N 64	L. 38.000
AV Cablo Gold N 64	L. 38.000
Scart RGB N64 PAL	L. 30.000
SVHS N64 PAL	L. 30.000
Nuovo Adattore N64	TELEFONARE

offertissime NINT. 64

Mace the Dark Age	L. 79.000
Goemon	L. 79.000
Clay Fighter	L. 79.000
Bomberman 64	L. 79.000
Blast Dozer	L. 79.000
Doreamon	L. 79.000
Hexen	L. 79.000
Trouble Maker	L. 79.000

CONSOLE

Sony Playstation Universale	L. 400.000
Nintendo 64 Jap + USA	L. 389.000
Sony Playstation PAL	L. 299.000

PORTACHIAVI

Tekken 2 e 3
King of Fighter
Evangelion
Super Robot Taisen
Marvel Super Heroes

VENDITA PER CORRISPONDENZA IN TUTTA ITALIA

I PREZZI POSSONO VARIARE SENZA PREAVVISO

LE OFFERTISSIME SONO VALIDE FINO AD ESAURIMENTO SCORTE

PER I TITOLI NON IN ELENCO TELEFONARE

GO GO GAMES

ORARIO
mattino
9,30 - 12,30
pomeriggio
15,30 - 19,30

NOVITA' DA TUTTO IL MONDO
IMPORTAZIONE DIRETTA DA: STATI UNITI HONG KONG

GO GO GAMES
P.le della Libertà, 5
60019 SENIGALLIA (AN)
TEL. e FAX 071/65188

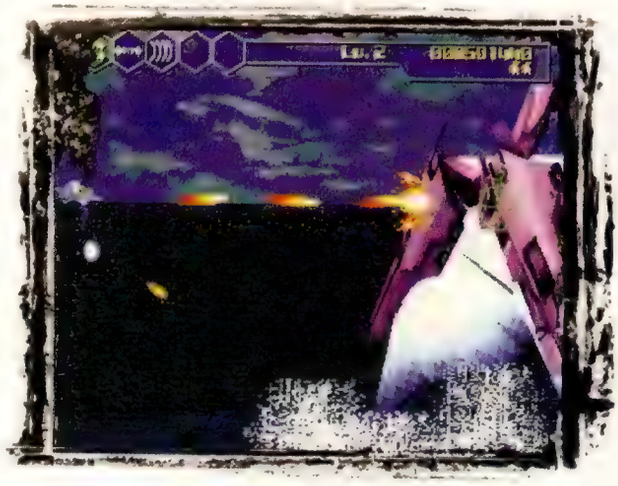
POSSIBILITA' DI **PAGAMENTO RATEALE** CON UN VANTAGGIOSO FINANZIAMENTO (spesa minima L. 500.000)

I PREZZI ELENCATI COMPRENDONO L'IVA

NOMI E MARCHI SONO DI PROPRIETA' DELLE SINGOLE CASE PRODUTTRICI

ThunderForce V

Perfect System



Quello degli sparatutto è forse l'unico genere videoludico del quale gli utenti PlayStation avrebbero motivo di lamentarsi in quanto a scarsità di titoli proposti. Ai tempi del computer Amiga e, successivamente, di Super NES e Megadrive il numero di *shooters* che venivano lanciati sul mercato era veramente impressionante. Giochi come i mitici *Xenon 2* o *R-Type*, con la loro grafica bidimensionale si adattavano perfettamente alle capacità delle macchine a 16-bit. Stranamente però, con l'inizio dell'era dei 32-bit la pubblicazione di titoli di questo tipo, unitamente alla loro qualità media, è drasticamente calata e, a parte *RayStorm* e il recente *Einhander*, non mi vengono in mente altri *shoot'em up* degni di nota. Probabilmente le maggiori difficoltà incontrate dai programmatori sono state quelle di adattare alle potenzialità delle nuove console giochi il cui *concept* era sempre stato legato alla grafica a due dimensioni. Se nel settore dei picchiaduro il salto generazionale (dal 2D al 3D) ha portato a risultati eclatanti (la differenza tra *Street Fighter 2* SNES e *Tekken 3* PlayStation è piuttosto netta...), altrettanto non si può dire per quanto riguarda gli sparatutto, che sembrano non aver ancora digerito il passaggio dagli *sprite* alle costruzioni poligonali. Alla luce di questa premessa è quindi immaginabile la fremente attesa con la quale i vecchi utenti Megadrive stiano aspettando l'uscita su PlayStation del quinto capitolo di una delle più famose serie di *shooters* sedicibittiani: *ThunderForce*.

COME ACCADEVA IN TF IV, *ALL'INIZIO DI OGNI PARTITA POTRETE SCEGLIERE L'ORDINE CON CUI AFFRONTARE I PRIMI STAGE.*

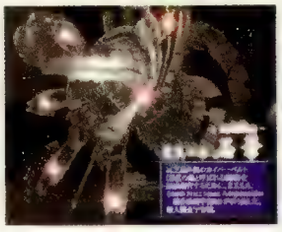
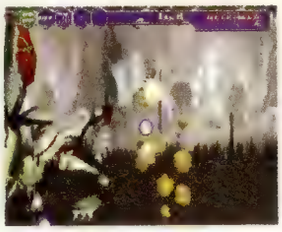
Titolo : THUNDERFORCE V: P.S.
Casa : TECNOSOFT
Versione : GIAPPONESE
N° Giocatori: 1
Genere : SPARATUTTO

Spara Spara

Come impostazione di gioco, *ThunderForce V* ricorda molto il quarto capitolo della serie: si tratta infatti di una sparatutto a scorrimento orizzontale nel quale, ai comandi del vostro mezzo da combattimento, dovrete affrontare orde di nemici attraverso sette lunghi livelli (ma pare che, eliminando tutti i boss finali in un determinato tempo, nel *time attack mode* vengano rivelati alcuni stage segreti). A differenza del titolo Megadrive (in cui ovviamente venivano usati esclusivamente degli *sprite*), stavolta alcuni nemici sono disegnati con poligoni ricoperti da *texture* (i boss di fine e metà livello), mentre gli altri sono stati realizzati con grafica pre-renderizzata. Purtroppo in *ThunderForce V* i programmatori hanno deciso di non conservare quel riuscito effetto di *scrolling* verticale che si verificava quando, nel *prequel*, con la vostra navicella vi avvicinavate alla parte superiore o inferiore dello schermo. Per il resto lo spirito del precedente capitolo è stato conservato in toto: aspettatevi quindi un'azione frenetica, tonnellate di nemici da ridurre in cenere, armi sempre più spettacolari e, soprattutto, tanto divertimento.

Novità

Il gioco si apre con il classico FMV che ci dovrebbe mostrare l'antefatto dell'avventura (ammesso che interessi veramente a qualcuno...). Una volta giunti alla schermata delle opzioni, completati i vari settaggi riguardo ai comandi e alle impostazioni di gioco, potrete scegliere se cominciare una nuova partita o entrare nella sezione *Digital Viewer*. Qui, in maniera molto simile a

quanto visto nel recente ***R-Types***, potrete muovervi tra varie schermate che, oltre a raccontarvi la storia del gioco (purtroppo solo in giapponese), vi consentiranno di ammirare alcune immagini in alta risoluzione e documentarvi (una volta che li avrete sconfitti) sulle caratteristiche di tutti i boss di fine livello. Quando avrete deciso di dare inizio all'azione vi resterà solo da selezionare l'ordine con cui affrontare i primi *stage* (come succedeva in ***ThunderForce IV***): potrete quindi premere il pulsante di invio e calarvi nella battaglia. Cominciato il combattimento, la prima cosa che balza all'occhio è la velocità frenetica con cui si *svolge* l'azione di gioco: vi troverete subito a dover distruggere decine di nemici che vi attaccheranno senza sosta da ogni parte dello schermo. Non spaventatevi comunque perché la contesa non è assolutamente impari: la nostra navicella è infatti dotata già all'inizio di un arsenale non indifferente e i *power-up* per migliorarne la potenza di fuoco abbondano. La difficoltà è dunque quasi sempre ben calibrata (l'unica eccezione si ha giocando al livello *Kids* che ho trovato davvero troppo facile) e raramente vi capiterà di affrontare situazioni frustranti: i boss di fine *stage* sono tutti assai tosti, ma con un po' di pianificazione e usando le armi giuste al momento giusto riuscirete ad averne ragione. Per quanto riguarda l'aspetto grafico i programmatori hanno fatto un buon lavoro: pur non raggiungendo le vette di eccellenza viste in ***Einhander***, il risultato finale è più che positivo, considerando anche la quasi totale assenza di rallentamenti. Alcune delle armi di cui potete venire in possesso sono poi incredibilmente spettacolari tanto che in certi casi danno origine a effetti che si propagano per tutto lo schermo. Anche la parte audio è stata realizzata con notevole cura: le musiche di accompagnamento possono piacere o meno a seconda dei gusti, ma sono innegabilmente molto coinvolgenti e adeguate al tipo di gioco. Gli effetti sonori sono resi ottimamente: esplosioni terrificanti, suoni metallici e suadenti voci femminili perfettamente campionate fanno da sottofondo all'azione.

VERAMENTE FANTASTICO IL LASER FREE-RANGE: DISTRUZIONE TOTALE GARANTITA.

QUANDO VI TROVATE IN SITUAZIONI COME QUESTA, IL DUAL SHOCK DIVENTA PEGGIO DI UN FRULLATORE!

Pro Shoot

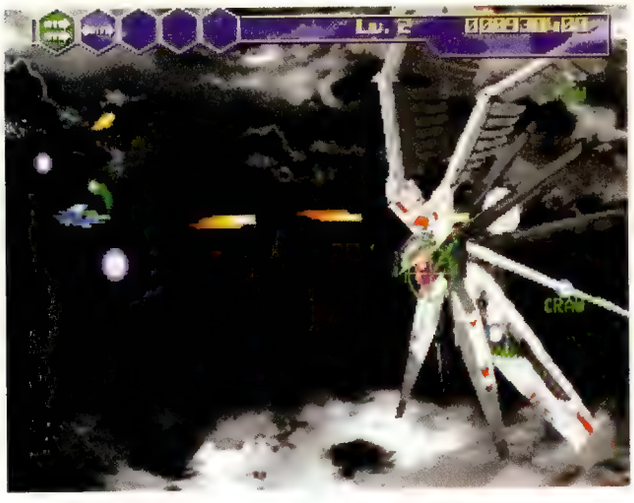
Una delle caratteristiche che più mi hanno colpito positivamente in ***ThunderForce V*** è costituita dall'impeccabile sistema di controllo: raramente mi era capitato di trovare un gioco nel quale il joypad analogico fosse sfruttato in modo migliore. Il *controller* consente infatti di muovere con precisione millimetrica la navicella sullo schermo cosicché vi ritroverete, ad esempio, a eseguire senza problemi velocissimi slalom tra i proiettili dei nemici. Se poi siete in possesso del *Dual Shock*, le vibrazioni, avvertibili sia durante le esplosioni degli avversari più grossi che durante l'utilizzo di alcune armi particolarmente potenti, renderanno l'azione ancora più coinvolgente. Veramente impressionante la situazione che si viene a creare quando usate le armi in modalità *Overdrive* nell'affrontare un boss di fine livello: se avete l'*output* audio della console collegato allo stereo, tra gli effetti sonori devastanti e le vibrazioni causate dall'*Overdrive* e dalle esplosioni del nemico vi sembrerà di trovarvi fisicamente in mezzo alla battaglia! Purtroppo, dopo aver elencato tutti i notevoli pregi di ***ThunderForce V*** è ora il momento di passare alle note dolenti: a tal proposito bisogna segnalare che l'unico grosso difetto del titolo TecnoSoft risiede nella longevità che, come succede per quasi tutti gli sparatutto, è anche in questo caso piuttosto limitata. Nonostante siano abbastanza lunghi, i sette livelli di cui è costituito il gioco non sono molti come numero e, affrontandoli con la difficoltà settata su *normal*, non dovreste avere troppe difficoltà a concludere il tutto in poche ore, pur avendo a disposizione al massimo solo tre *continue*. A dire la verità, una volta finito il gioco, viene resa disponibile una nuova modalità chiamata *time attack* nella quale, concludendo i vari livelli nel minor tempo possibile, vi verranno rivelati alcuni *goodies*. Ma questo consente di prolungare solo minimamente l'appetibilità del titolo.

GRAZIE A QUESTE SCHERMATE INFORMATIVE POTRETE STUDIARVI I PUNTI DEBOLI DEI VARI BOSS.

IGOR

SI RINGRAZIA
HALLOWEEN GAMES
PER IL CD

ACCIDENTI, QUESTO TIZIO È VERAMENTE GROSSO!



Commento **Non è facile dare un voto a uno sparatutto come *ThunderForce V*: se da una parte non è possibile non riconoscere le notevoli qualità del titolo (sia per quanto riguarda la realizzazione tecnica che la giocabilità ci troviamo ai vertici della categoria), dall'altra, come ho sottolineato nella recensione, difficilmente vi ci divertirete per più di qualche giorno. A questo punto la scelta tocca a voi: se siete dei fan sfegatati degli *shooters* e della serie *ThunderForce* in particolare, sicuramente questo titolo non vi deluderà. Se invece fate parte di coloro che da un videogioco pretendono ore e ore di serio impegno cerebrale, il consiglio è di rivolgervi verso altre sponde.**

Pro...

- *Molto divertente*
- *Mantenuto lo "spirito Thunderforce"*

Contro...

- *Longevità limitata*
- *Assente la modalità a due giocatori*

La Pagella...

Grafica : **88**
Sonoro : **91**
Giocabilità : **91**
Longevità : **78**
Originalità : **76**

89

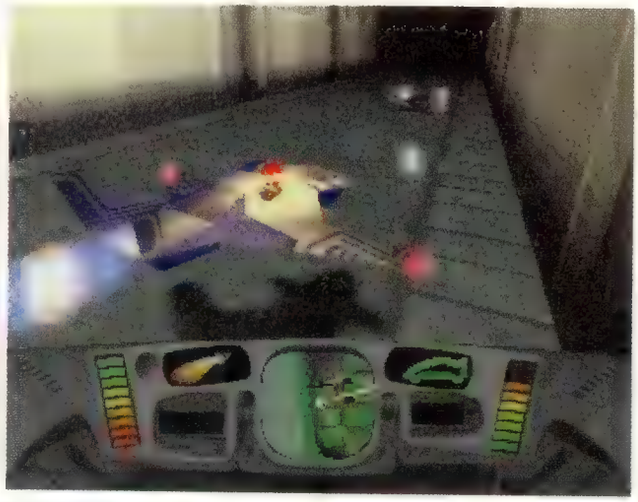
Crime Killer

Entrare nel luccicante mondo dei recensori "veri", cioè di quelli che scrivono su riviste affermate e distribuite nelle edicole di tutto il Paese, può essere interessante per diversi motivi, soprattutto per chi proviene dalla scena delle *e-zine*. Uno di questi motivi è senza dubbio il contatto diretto con addetti alle pubbliche relazioni e sviluppatori, il che forse mi permetterà finalmente di rivolgere a qualche eminente *game designer* una domanda che da tempo mi assilla: perché diavolo il futuro deve essere per forza disastroso?
Come avrete certamente capito, anche il qui presente *Crime Killer* è invariabilmente ambientato in un ipotetico quanto drammatico avvenire, in cui il crimine ha preso il sopravvento facendo delle strade il proprio intoccabile regno. Si tratta di una visione decisamente vicina a quella del discusso (ed ormai anzianotto, a dire il vero) *G-Police*, di cui *CK* costituisce in effetti un'ideale versione con le ruote (ma non solo quelle, e vedremo più avanti perché). Il *gameplay* del titolo Interplay è infatti molto vicino a quello del futuristico simulatore di polizia targato Psygnosis, con cui condivide in larga parte l'ambientazione e addirittura l'impianto di gioco; abbiamo quindi una struttura basata su un certo numero di missioni, che in questo caso sono quindici, in cui alla guida di auto, moto e navette della polizia dovremo pattugliare le strade, arrestare la crescita del crimine motorizzato e, tempo permettendo, proteggere gli innocenti.

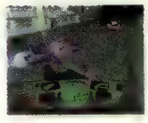
Nel corso del nostro lodevole compito saremo ovviamente aiutati da un arsenale bellico piuttosto consistente (in cui spicca il pacificatore, ovvero un attrezzo con cui immobilizzare i veicoli quando non ne viene richiesta l'eliminazione) e da una strumentazione ragionevolmente completa, in cui avrei però gradito una maggiore evidenza per l'indicatore degli scudi. Capita infatti piuttosto spesso di perdere di vista questo fondamentale quadrante e la cosa può risultare letale soprattutto nel corso degli scontri più frenetici. Scontri che hanno ovviamente luogo all'interno di città futuristiche, in cui le intricate strade vi porteranno ad attraversare settori sufficientemente differenziati da permetterne il riconoscimento senza consultare la mappa con eccessiva frequenza; la cosa potrebbe sembrare superflua, visto che per seguire gli indiziati l'uso del radar è comunque essenziale, ma sapendo che i bonus sono collocati sempre nelle stesse posizioni, poter riconoscere al volo i "quartieri" può tornare decisamente utile. In tutto questo discorso rientra ovviamente anche la realizzazione grafica di veicoli e ambientazioni, e quella del motore tridimensio-

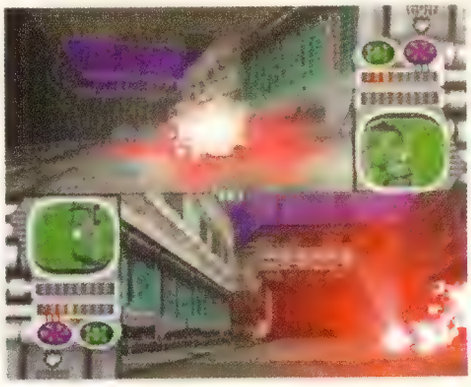
***L'immancabile tunnel, riproposto anche in* Crime Killer.**

Correndo verso il tramonto...



Titolo : Crime Killer
Casa : Interplay
Versione : Europea
N° Giocatori: 1-2
Genere : Azione

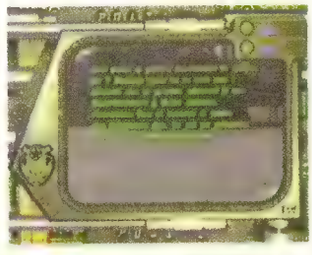




nale, che in *Crime Killer* fa ampio ricorso a tutti quelli che sono ormai divenuti gli effetti visivi standard dei giochi per PlayStation. Aspettatevi quindi illuminazioni e riflessi sui veicoli ad ogni crocevia e incrocio stradale, *lens flare* come se piovesse, esplosioni spropositate (con tanto di rottami che volano dappertutto), trasparenze nel più classico degli stili e, ovviamente, una buona mano di nero sui fondali; esattamente come accadeva con *G-Police*, infatti, anche in *CK* la visibilità in lontananza è estremamente ridotta per via del *fogging* (utilizzato per rendere meno oneroso l'aggiornamento video). In questo caso l'effetto è meno fastidioso di quanto lo fosse nel gioco Psygnosis, ma unito alla scarsa differenziazione dei veicoli circolanti (e ad alcuni ulteriori difettucci) fa pensare ad una realizzazione frettolosa nella fase finale, che avrebbe quindi tratto grande beneficio da una maggior cura e attenzione. Dove però *Crime Killer* mostra il fianco alle critiche più pesanti è nel settore del *gameplay*, e più precisamente nell'organizzazione delle missioni di cui il gioco è composto; il vostro ruolo sarà infatti quello di un agente ordinario, per cui dovrete fondamentalmente pattugliare le strade in attesa di crimini minori e, soprattutto, degli avvenimenti che pongono le basi per la storia che si dipana nel corso del gioco. Il problema sta in questo caso nel bilanciamento degli eventi, che essendo generati (almeno in parte) in modo relativamente casuale portano ad una durata spesso eccessiva delle missioni, ponendo il giocatore di fronte a una caterva di piccoli criminali da braccare, bloccare e demolire e rimandando nel tempo l'apparizione degli inseguimenti cruciali ai fini del proseguimento. Inizialmente la cosa può anche non dar fastidio, vista la natura frenetica e divertente (per i primi tempi, si intende) degli scontri con taxi impazziti e camion armati fino ai denti; gli sbuffi di impazienza non tarderanno però ad arrivare, soprattutto nel caso della ripetizione di missioni fallite in cui, pur conoscendo già l'obiettivo principale, si deve attendere un secolo andando a caccia di posteggiatori di frodo e motociclisti da riprendere col sistema video di bordo. Un altro fattore disturbante è costituito dai maledettissimi veicoli civili, che svolgono il semplice ruolo di ostacoli al centro della strada (inutile accendere le sirene, il cui unico scopo è quello di aumentare la velocità del vostro mezzo); come se questo non bastasse, alcuni di questi disgraziati si permetteranno spesso e volentieri il lusso di spararvi addosso, rischiando di compromettere l'esito delle vostre missioni nel momento meno opportuno. E come ciliegina sulla torta dovrete anche stare attenti a non annichilirne troppi, di civili, perché in caso di strage dovrete ripetere la missione in corso, magari proprio mentre vi avvicinavate al bersaglio finale (e giuro che mi è successo). I punti elencati contribuiscono in modo piuttosto palese a indebolire quella che poteva essere un'interessante variazione sul tema di un gioco Psygnosis che mi sono stufato di citare, e che invece rimane semplicemente un discreto tentativo a cui la scarsa varietà ed alcune falle di base tarpano le ali in modo impietoso.

SHRAPNEL

LA MODALITÀ PER DUE GIOCATORI È PIUTTOSTO DEBOLUCCIA...



LE SCHERMATE INFORMATIVE NON SONO MALACCIO.

Commento **Le maggiori colpe di *Crime Killer* sono probabilmente due, ovvero il netto ritardo nella pubblicazione rispetto a *G-Police* (di cui, come già detto, il titolo Interplay riprende in modo palese i tratti fondamentali) e lo scarso *appeal* che il gioco riesce ad esercitare sulla lunga distanza. Pattugliare le strade della città in attesa che accada qualcosa può in effetti essere interessante nel corso delle prime missioni, ma andando avanti ci si trova a sperare che i teppisti di bassa lega se ne stiano a casa insieme ai maledetti civili, lasciando così allo scoperto solo gli obiettivi principali della giornata; se mai dovesse uscire un seguito, quindi, possiamo solo sperare in una migliore pianificazione dello schema di base (oltre che nella soppressione del doppiaggio dell'intro, sulla cui qualità generosamente soprassediamo).**

Pro...

- *Discreto motore grafico*
- *Buona atmosfera*

Contro...

- *Caricamenti un po' lenti*
- *Varietà al minimo*

La Pagella...

Grafica	**80**
Sonoro	**65**
Giocabilità	**73**
Longevità	**55**
Originalità	**40**

68

Vigilante 8

SCONTRO FRA TITANI IN VIGILANTE 8: PECCATO CHE LO SCUOLABUS NON SIA PROPRIO MANEGGEVOLE...

In dagli esordi di PlayStation, un titolo, *Twisted Metal*, s'impose all'attenzione del mercato, in particolare di quello americano. Gli anni passano ma, a quanto pare, le idee restano più o meno invariate: *Vigilante 8* prende infatti spunto dalla trovata di combattimenti ultraviolenti tra macchine, munite di armi di tutti i tipi, che ha saputo garantire ai due episodi di *Twisted Metal* un discreto successo. Il gioco consiste nel battagliare contro orde di avversari, in *stage* più o meno credibili, cercando di riportare la pelle a casa e lasciarsi dietro il numero più alto possibile di carcasse fumanti. Il *concept* del gioco è quanto mai semplice, come spesso capita di questi tempi, e l'arduo compito di coinvolgere e far divertire il giocatore tocca alla grafica e alla varietà di armi, avversari e ambientazioni.

Sud degli Stati Uniti, 1975: un gruppo non meglio identificato ha offerto 100 milioni di dollari in premio a chi distruggerà alcune locazioni strategiche dal punto di vista economico o commerciale, dalle raffinerie del New Mexico ai centri turistici in Colorado. Una banda di efferati pazzoidi muniti di macchine truccate e armate di tutto punto, i Coyotes, ha raccolto la sfida. Contro di loro, i Vigilantes si ripropongono di difendere l'America dalla minaccia incombente. Ai due gruppi appartengono personaggi a dir poco folli, alla guida di veicoli adeguati all'attitudine di ciascuno, per un totale di dodici in tutto. Tutti i personaggi sono in stile anni '70, e lo stesso per i veicoli. Le caratteristiche di ciascuno si riflette anche sul modo di combattere. Per cominciare abbiamo Chassy Blue, una sorta di 007 in gonnella alla guida di una potente auto sportiva alla James Dean. Slick Clyde guida un *pick-up* azzurro, raccapricciante ma efficace, in grado di scatenare tempeste di fulmini sugli avversari. Sheyla guida una *dune-buggy* e maneggia un mitragliatore a canne multiple di stazza spropositata. Tra i cattivi troviamo Loki, un pazzo guerrafondaio che ovviamente controlla una jeep militare e Beezwax, un contadino del Kansas che non ha mai visto una città in vita sua, alla guida di un camper gigantesco che all'occorrenza può sguinzagliare sciami di api assassine.

Titolo : VIGILANTE 8
Casa : ACTIVISION
Versione : EUROPEA
N° Giocatori: 1-2
Genere : AZIONE

TERRA BRUCIATA

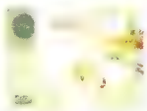
Una volta scelto il proprio personaggio preferito, si viene catapultati in un'arena selezionabile tra le otto disponibili. I campi di combattimento sono piuttosto fantasiosi, ma tutti collocati all'interno degli States: si passa dalle già citate stazioni sciistiche in Colorado alle floride fattorie delle grandi pianure del sud-ovest, da un vecchio aeroporto e cimitero degli aerei ai casinò di Las Vegas. Le arene sono enormi e garantiscono un'estrema libertà di movimento; inoltre sono geograficamente complesse, con colline, canyon, palazzi, strutture su cui è possibile salire, rampe per esibirsi in salti acrobatici e quant'altro. Tutto ciò che è presente sul terreno di gioco si può distruggere: non è raro andare a sbattere a tutta velocità contro una baracca e vederla volare in mille pezzi, o sparare inavver-

COME SEMPRE, L'OPZIONE MULTIPLAYER RIESCE AD AMPLIFICARE NOTEVOLMENTE LA GIOCABILITÀ DEL TITOLO.

titamente un colpo di mortaio al plasma contro un palazzo di tre piani per poi assistere al suo crollo. Alberi che cadono, pali della luce che esplodono: vi capiterà di vedere tutto questo e altro ancora mentre cercherete di fare fuori gli avversari. Le arene spesso riservano sorprese di altro tipo: nel livello della città fantasma, ad esempio, non è raro venire travolti da un grosso treno che di tanto in tanto attraversa i binari e nel livello dell'aeroporto è necessario stare attenti agli aerei in fase di decollo, a meno che non si voglia provare l'ebbrezza di venir catapultati in aria a bordo del proprio veicolo. Anche il nostro mezzo di trasporto manifesta esplicitamente i danni subiti: a poco a poco i vetri si frantumeranno, la carrozzeria comincerà a perdere pezzi e verso la fine delle riserve di energia sembrerà di guidare una carcassa rottamata piuttosto che un automobile. Nel caso del camper, ad esempio, la porta di accesso posteriore, dopo qualche colpo di troppo, comincerà a sbattere ad ogni dosso o curva brusca. La fisica delle automobili è estremamente credibile: ogni veicolo si comporta in modo strettamente connesso alla propria natura e in particolar modo rispetto alle caratteristiche delle proprie sospensioni. Queste ultime sono emulate con grande efficacia: il *pick-up* e la jeep non avranno difficoltà ad affrontare pendenze e salti da brivido, camper e Cadillac non avranno invece vita facile. L'unica nota poco realistica del modello di guida consiste nei voli di quattrocento metri in cui talvolta si incorre, tanto per esplosioni particolarmente devastanti quanto per cadute all'interno di canyon e affini. Di certo sono spettacolari...

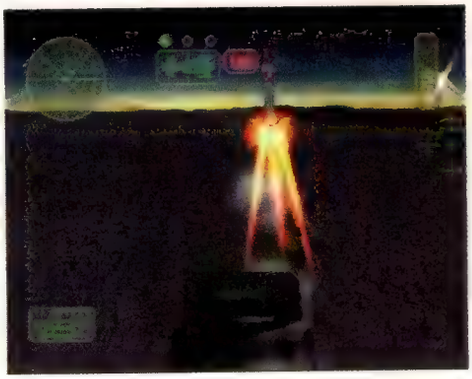
[illegible]

All'inizio della partita, il giocatore è armato unicamente di un misero mitragliatore, quasi inutile. La prima cosa da fare è quindi cercare in giro per l'arena un'arma più efficace. La macchina può montare un massimo di tre armi oltre al mitra. La scelta è piuttosto varia, ma canonica: missili a ricerca, molto lenti e piuttosto imprecisi, razzi, utili in attacchi ravvicinati ultraviolenti, un cannone che si orienta automaticamente verso il nemico (una delle armi più comode), uno spargi-mine pressoché inutile e un terrificante mortaio al plasma, utile per colpire i nemici impossibilitati a scappare rapidamente. Le armi sono spesso in punti del livello che richiedono una certa perizia per essere raggiunti: in cima a palazzi, lungo la traiettoria di salti molto lunghi e simili. Una volta che si è raccolto un minimo di arsenale, ci si può dedicare alla battaglia vera e propria. Grazie al comodo radar si determina la posizione dei nemici: il resto è delegato alla furia omicida del giocatore. I nemici sono dotati di una discreta IA, ma hanno la tendenza, una volta in difficoltà, a fuggire, facilitandoci il compito. In realtà, se si combatte contro molti avversari allo stesso tempo, può capitare che gli altri coprano la fuga del veicolo più danneggiato. Le armi raccolte dal giocatore e dai nemici sono visibili sul veicolo: in questo modo è possibile, ad esempio, evitare di accodarsi a un'auto munita di spargi-mine e così via. Per effettuare sterzate brusche, mossa indispensabile, è disponibile un efficace freno a mano (tasto ■) che permette di girare praticamente su una moneta, rendendo il puntamento del nemico più semplice di quanto fosse in ***Twisted Metal***. Il gioco mette a disposizione un *Quest mode*, in cui è necessario superare una serie di arene di difficoltà crescente: nel procedere del gioco ci verranno messi a disposizione i quattro veicoli segreti. In alternativa è possibile impegnarsi contro un avversario, tanto in modalità cooperativa, in cui il numero e il tipo di nemici è altamente configurabile, quanto in un *deathmatch* all'ultimo missile. Il gioco a due, tramite *split-screen* orizzontale o verticale, è particolarmente divertente, specie nella modalità cooperativa. La velocità rimane ottima, anche se nelle fasi più concitate non mancano i rallentamenti, sempre comunque sotto la soglia di sopportabilità. Dal punto di vista della grafica, ***Vigilante 8*** è sicuramente in buona posizione: il motore è veloce e fluido, anche se soffre di qualche evidente problema di *clipping* e *pop-up*. Gli effetti sono discreti anche se non eccezionali, ma l'aspetto più accattivante è senz'altro la complessità degli ambienti e la perizia spesa nella realizzazione delle vetture. Lo stile anni '70 gioca poi un ruolo essenziale, risultando convincente e divertente. Il sonoro è buono: colonna sonora piacevole ed effetti di medio livello. La giocabilità è senz'altro discreta, anche se i controlli risultano piuttosto imprecisi: con l'analogico è piuttosto difficoltoso controllare i mezzi, più semplice con il classico pad digitale. Dopo un po' di allenamento il problema si attenua, ma senza scomparire. È presente il supporto per il *force-feedback* del *Dual Shock*, ma non è affatto convincente.



MAD MAX ERA DAVVERO UN DILETTANTE...

SHUB



Commento ***Vigilante 8*** **è senza dubbio un gioco divertente e ben realizzato: le uniche pecche importanti riguardano i controlli e le gravi imprecisioni nel *clipping*. Al di là di questo, il gioco sa essere divertente e vario, riesce a stupire e coinvolgere. La sensazione di libertà data dagli enormi livelli e la possibilità di qualche trovata strategica, grazie alla possibilità di vedere le armi altrui, lo arricchiscono ulteriormente. Il gioco a due è poi particolarmente divertente. In definitiva, un buon prodotto.**

PRO...

- *Divertente e vario*
- *Buona grafica*

CONTRO...

- *Controlli "viscidi"*
- *Bad clipping*

LA PAGELLA...

Grafica : **88**
Sonoro : **87**
Giocabilità : **90**
Longevità : **85**
Originalità : **70**

88

Colin McRae Rally

Nonostante negli ultimi tempi il dualismo tra Saturn e PlayStation sia andato decisamente scemando, a causa delle qualità ormai indiscusse della console Sony e della filosofia quasi suicida che sembra da alcuni anni accompagnare molte delle decisioni strategiche di casa Sega (soprattutto per quanto riguarda il *marketing*), all'inizio, quando le due macchine a 32-bit dovevano ancora dimostrare le proprie potenzialità, i due colossi dell'intrattenimento elettronico cercavano di farsi largo sul mercato a colpi di *killer applications*. Tra gli utenti naturalmente le diatribe su quale delle due console fosse dotata del miglior titolo per ogni categoria videoludica erano all'ordine del giorno: se ad esempio da una parte della barricata si sosteneva a piena voce la superiorità di ***Tekken*** e ***Ridge Racer*** nel campo dei picchiaduro e delle simulazioni di corsa su strada, dall'altra si esaltavano le qualità dei vari ***Virtua Fighter*** e ***Daytona***. Le discussioni andavano avanti per mesi e alla fine ognuno rimaneva ancorato alle proprie posizioni. Solo un titolo riuscì un giorno a mettere d'accordo tutti e ad essere unanimemente riconosciuto come miglior gioco di guida "fuori pista" disponibile su console: la pubblicazione di ***Sega Rally*** fu proprio un brutto colpo per i fan di casa Sony. Gli utenti PlayStation, infatti, nonostante il buon ***V-Rally*** dell'anno scorso, finora non avevano potuto godere dell'eccezionale giocabilità e fedeltà al comportamento di una vera auto da rally, che caratterizzavano il capolavoro targato Sega. Ebbene sì, cari lettori, avete proprio letto bene... Finora. Fino a ***Colin McRae Rally***.

Titolo : Colin McRae Rally
Casa : Codemasters
Versione : Europea
N° Giocatori : 1-2
Genere : Racing

Scuola Guida

Realizzato dagli stessi sviluppatori di ***TOCA Touring Car Championship***, il gioco si apre con l'immancabile FMV che vi andrà a mostrare questa volta alcune esaltanti evoluzioni dello spericolato Colin McRae a bordo della sua Impreza WRC; inutile dire che dopo aver assistito a tali scene non vedrete l'ora di mettervi alla guida del vostro bolide virtuale. Tra le opzioni, oltre ai settaggi standard caratteristici di ogni *racing game* che si rispetti, un'interessante novità è costituita dalla sezione "scuola di rally". Si tratta di una modalità abbastanza simile alla sezione delle patenti di ***Gran Turismo***, nella quale, sotto la guida di un severo istruttore, dovrete completare alcuni percorsi e una serie di prove di abilità commettendo il minor numero possibile di errori. Giunti al traguardo l'istruttore compilerà una pagella giudicando varie caratteristiche della vostra prova: se otterrete un punteggio sufficiente potrete passare al test successivo, altrimenti dovrete tornarvene in classe per altra teoria. I tipi di competizione ai quali è possibile prendere parte sono tre: prova a tempo (gare singole per prendere confidenza con i vari percorsi), rally (per gareggiare sui tracciati di una sola prova del mondiale) e campionato (tutta la stagione mondiale e classifica a punti). A seconda del livello di difficoltà che avrete impostato, vi sarà consentito di scegliere il vostro mezzo tra vetture a due ruote motrici (non molto potenti, ma piuttosto facili da guidare) o 4WD (dei veri bolidi, ma bisognosi di una guida assai attenta: non sono selezionabili nel livello "Principianti"). Le piste sulle quali vi troverete a gareggiare sono di due generi: all'inizio saranno disponibili solo le prove speciali (ovvero partenza e arrivo situati in due punti differenti), ma procedendo nel gioco otterrete l'accesso anche ad alcuni circuiti ad inseguimento, molto simili, per intenderci, a quelli usati nelle esibizioni dei vari *Motor Show*. Quando avrete vinto un

Nonostante qualche rallentamento, la modalità split-screen è comunque ottima.

Nelle "Prove Super Speciali" vi troverete a gareggiare su circuiti simili a quelli che si vedono nelle esibizioni del Motor Show.

certo numero di prove potrete scoprire anche alcune macchine segrete: per non rovinarvi la sorpresa vi dirò solo che, oltre all'immancabile Delta Integrale, sono presenti altre tre vecchie glorie del mondiale rally (aguzzando la vista dovreste scorgerne una in qualche foto qui in giro...).

La Potenza è Tutta Sotto Controllo...

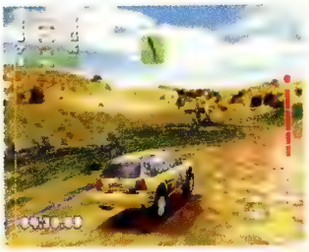
In *TOCA*, il precedente gioco del team che ha programmato ***Colin McRae Rally***, non mi aveva particolarmente convinto il sistema di controllo che, nonostante l'utilizzo del *joypad* analogico, risultava spesso troppo sensibile ai comandi: al minimo errore si finiva in testacoda e il sentimento di frustrazione era notevole. Fortunatamente questa volta il problema pare essere stato completamente risolto: il *controller* (soprattutto in modalità analogica) risponde alla perfezione dimostrandosi tra l'altro più "indulgente", soprattutto all'inizio, nei confronti degli errori del giocatore, rispetto a quanto avveniva in *TOCA*. Già dopo poche ore di gioco sarete in grado di esibirvi in spettacolari curve in derapata, ma avrete bisogno di una certa esperienza prima di riuscire a pennellare le perfette traiettorie con "puntatacco" o con il freno a mano tirato, che vi consentiranno di guadagnare preziosi decimi di secondo nelle varie prove speciali. La sensazione di guida è veramente esaltante e il comportamento della vettura, grazie anche all'impostazione molto simulativa del titolo, gratifica sempre l'effettiva abilità del pilota. Bisogna anche dire che l'immedesimazione nel gioco è notevole (e le vibrazioni del *Dual Shock* contribuiscono molto in tal senso) quindi, se posso darvi un consiglio disinteressato, cercate di evitare di mettervi al volante della macchina di papà subito dopo aver trascorso qualche ora correndo sulle piste di ***Colin McRae Rally***: mi sono accorto a mie spese che i curvoni della circonvallazione interna di Milano non sono molto adatti per la guida in derapata...

Strepitosa Quanto Basta...

L'aspetto grafico del titolo è, in generale, più che soddisfacente: vetture e piste sono disegnate con grande cura e l'unico appunto che si potrebbe fare riguarda la realizzazione degli sfondi, un po' troppo "pixellosi". L'effetto *clipping* è sempre abbondantemente entro i limiti di guardia e, a parte qualche rallentamento nello *split-screen*, il *frame rate* si mantiene su ottimi livelli. Va segnalato che, disponendo di un televisore a 16/9, è possibile anche usufruire dell'apposita modalità *widescreen* che, in quest'occasione, ho trovato particolarmente funzionale: il restringimento verticale dello schermo (con conseguente riadattamento della grafica) produce un effetto finale molto riuscito, dando l'impressione di un allargamento della visuale di gioco. Anche la parte audio si segnala per il buon lavoro svolto: il rombo dei bolidi è stato reso in maniera perfetta (è presente pure il classico borbottio emesso degli scarichi elaborati quando si fa andare il motore troppo giù di giri) e la voce del co-pilota (in italiano) è sempre pronta e precisa nel darvi le indicazioni sul percorso. La longevità del titolo è assicurata dal gran numero di tracciati presenti (in totale, considerando quelli nascosti, dovrebbero essere 48) e dal notevole impegno richiesto nel completare con successo il campionato. Come ho già accennato, la modalità *split-screen* è afflitta da alcuni rallentamenti, i quali in ogni caso non sono mai così gravi da pregiudicarne la fruibilità: spesso sarete talmente presi dalla sfida da non accorgervi nemmeno dei *frame* di animazione mancanti. La sola caratteristica di ***Colin McRae Rally*** che penso potrà non piacere a tutti è costituita dal fatto che le gare sono strutturate, come succede effettivamente nel vero campionato mondiale, in semplici prove a cronometro (ogni tracciato necessita dai tre ai cinque minuti per essere completato) senza la presenza di altri avversari sulla strada (l'unica eccezione è costituita dalle gare a inseguimento delle piste bonus). D'altronde questo titolo si propone di essere una simulazione rallistica e, c'è poco da fare: nei veri rally i concorrenti gareggiano sempre uno alla volta.

PRESTATE ATTENZIONE AI CONSIGLI CHE VI VERRANNO DATI IN AULA PER NON FARE BRUTTE FIGURE IN PISTA.

I MEZZI 4WD SONO PIÙ POTENTI DI QUELLI A DUE RUOTE MOTRICI, MA SONO ANCHE CARATTERIZZATI DA UNA GUIDA PIÙ NERVOSA.



Commento **Avendo *Gran Turismo* ridefinito la categoria dei *racing games*, è ora inevitabile che ogni nuovo titolo di tale genere debba prima di tutto essere paragonato al capolavoro Sony. Ebbene, *Colin McRae Rally* è forse il primo gioco che riesca ad uscire da tale confronto a testa alta. Buona realizzazione tecnica, ottima giocabilità e notevole spessore: se vi siete stufati di girare solo e sempre sui circuiti di *GT*, in *Colin McRae Rally* troverete una valida alternativa per soddisfare le vostre smanie di velocità.**

Pro...

- *Ottima sensazione di guida*
- *Ci giocherete a lungo*

Contro...

- *Grafica fondali non eccezionale*
- *Qualche rallentamento con lo split-screen*

La Pagella...

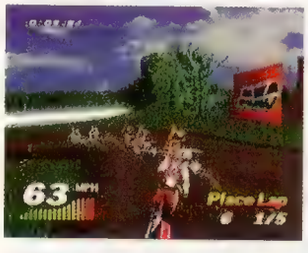
Grafica	**90**
Sonoro	**91**
Giocabilità	**94**
Longevità	**90**
Originalità	**85**

92

IGOR

VMX Racing

Dopo aver controllato praticamente qualsiasi tipo di vetture, sia realistica che iper-futuristica, ora anche gli appassionati di motocross possessori di PlayStation potranno finalmente dedicarsi al loro sport preferito senza per questo correre il rischio di procurarsi decine di fratture e contusioni varie.

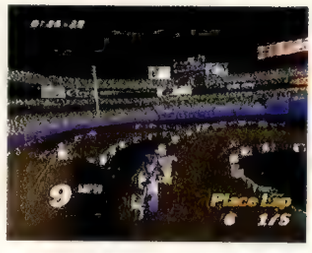


Titolo : VMX Racing
Casa : Funsoft
Versione : Europea
N° Giocatori: 1-2
Genere : Sportivo

Questa premessa è però valida esclusivamente in linea teorica, visto che una volta provato *VMX Racing* difficilmente si potrà ancora provare interesse per questo sport: infatti l'ultima produzione di Funsoft (triste pensare che la parola "divertimento" sia associata a una casa che ha avuto il coraggio di lanciare sul mercato un titolo del genere...) appare, sin dai primi istanti di gioco, carente sotto ogni punto di vista. Su una console dal *pedigree* di tutto rispetto come Playstation, in grado di sfornare capolavori del calibro di *Gran Turismo* e *Colin McRae Rally*, bisognerebbe perlomeno cercare di produrre un gioco dignitoso almeno nella realizzazione tecnica: è invece proprio la grafica l'aspetto che delude maggiormente in *VMX Racing*, sia a causa di una velocità e una fluidità non sempre convincenti che di una scarsa definizione e cura nei fondali e nelle animazioni delle moto. Discorso analogo deve essere poi fatto per l'accompagnamento sonoro, talmente scadente tanto nelle musiche quanto negli effetti (appena dignitoso il commento) da risultare fastidioso e difficilmente sopportabile. Nulla di innovativo da segnalare nel settore delle opzioni, che offrono la possibilità di prendere parte al classico campionato, a una singola gara oppure a una sfida contro un amico (che difficilmente resterà tale dopo che lo avrete costretto a giocare con voi a *VMX Racing*) e nella struttura di gioco, semplice e banale; i tracciati disponibili sono piuttosto piatti e monotoni, i piloti controllati dalla CPU non offrono una sfida particolarmente ardua e anche il controllo della moto non presenta la benché minima difficoltà. Serve quindi a ben poco la possibilità di eseguire diverse evoluzioni in volo (peraltro neanche troppo curate), possibilità che probabilmente nelle intenzioni dei programmatori doveva aumentare il grado di spettacolarità e coinvolgimento del giocatore. E' difficile, anche esaminando il prodotto con attenzione estrema, trovare un motivo valido che potrebbe spingere un appassionato del genere a prendere in considerazione l'acquisto di *VMX Racing*; l'estrema semplicità della struttura di gioco e la povertà di dettagli, unite a una realizzazione tecnica che sfigura nell'attuale panorama PlayStation, sono le principali pecche del titolo Funsoft, casa di cui, molto probabilmente, ci saremo già dimenticati tra un paio di mesi...

END

***Se vi piacciono i titoli con un look "antico", impazzirete per* VMX Racing.**



(Sotto) Che ci crediate o no, questa è una delle evoluzioni più spettacolari tra quelle disponibili...

Commento **L'idea di lanciare un titolo dedicato alle corse di motocross è davvero interessante; peccato solo che il risultato finale non sia dei più positivi. Se *VMX Racing* fosse stato realizzato cinque o sei anni or sono avremmo certamente gridato al miracolo, ma ora, visto il livello qualitativo raggiunto dalle produzioni del genere, la nostra reazione dev'essere certamente diversa. La piattezza e la banalità della struttura di gioco sono infatti affiancate da una realizzazione tecnica piena di lacune, sia per quanto riguarda la parte grafica che per l'accompagnamento sonoro e gli effetti. Un titolo da evitare, anche da coloro che hanno sempre desiderato guidare una moto da cross attraverso percorsi sterrati e fangosi.**

Pro...

- Non pervenuto...
- Nada, niet, nothing

Contro...

- Realizzazione tecnica "precaria"
- Struttura piatta e banale

La Pagella...

Grafica : **51**
Sonoro : **53**
Giocabilità : **48**
Longevità : **49**
Originalità : **50**

49

COMPLETAMENTE IN ITALIANO

Sono ritornati, più affamati che mai. Gli Zombi di Resident Evil 2 ti aspettano in una Raccoon City ancora più terrificante, orribilmente definita in ogni singolo dettaglio, per una sfida ai limiti del sopportabile. L'implacabile perfezione del sonoro ti trascinerà in una nuova realtà. Non sarà facile uscirne. E quando l'incubo ti sembrerà finito, con Resident Evil 2 potrai ricominciare daccapo nel corpo di un altro protagonista, per assaporare la paura in tutte le sue varianti.

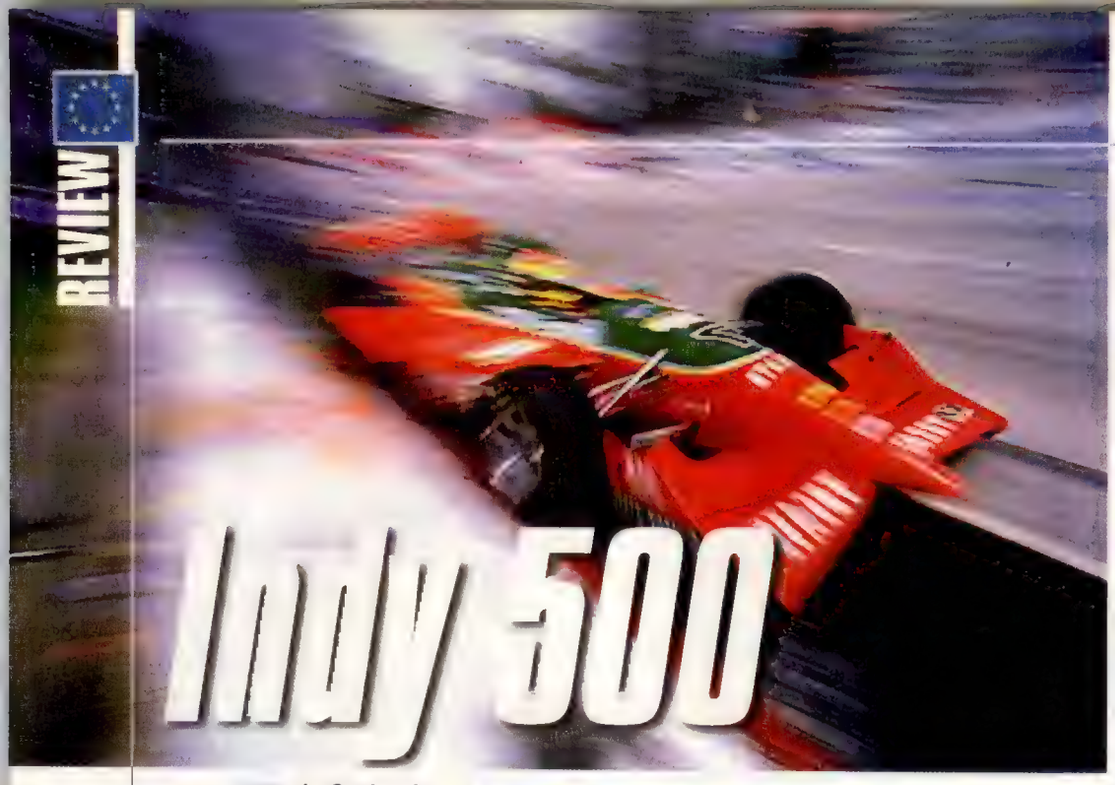
Tira fuori il fegato: il virus di Resident Evil 2 ti ha già contagiato.

Virgin INTERactive

Distribuito da: **Sony Computer Entertainment Italia S.p.A.**
www.playstation.it

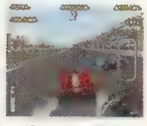
PlayStation

e PlayStation sono marchi registrati da Sony Computer Entertainment Inc. Le altre denominazioni ivi citate possono essere marchi dei rispettivi titolari.



Indy 500

PlayStation, è risaputo, è la console che in questo momento sta riscuotendo il maggiore successo, tanto in Europa quanto negli Stati Uniti; è strano quindi che, finora, il numero di titoli ambientati nel colorato mondo delle corse automobilistiche americane sia decisamente ridotto e, nelle poche simulazioni del genere disponibili (come *Newman Haas Racing*, giusto per citare l'esempio più recente), piuttosto scadente dal punto di vista qualitativo.
Se infatti gli appassionati di Formula 1, rally e corse con macchine di serie nipponiche possono trovare per la console Sony diversi titoli adatti alle proprie esigenze, chiunque volesse ripetere le imprese di Eddie Cheever nell'ultima 500 Miglia di Indianapolis si troverebbe a dover scegliere tra titoli che, onestamente, hanno ben poco di interessante. La situazione purtroppo non migliora con l'uscita di *Indy 500,* ultima produzione di JVC che soffre di evidenti problemi tanto nella realizzazione tecnica quanto nella struttura di gioco; uno dei punti di forza dei migliori titoli del genere è il fatto di riuscire a riprodurre al meglio la sensazione di trovarsi veramente al centro di una pista con altri bolidi da superare a oltre 200 km/h, ed è proprio in questo campo che *Indy 500* fallisce miseramente. Infatti invece di controllare una vettura che sfreccia sull'asfalto, nel nuovo prodotto della JVC sembra di guidare un'utilitaria che arranca sulla provinciale; questo è dovuto in gran parte a causa del sistema di controllo, troppo semplice e banale (non c'è bisogno del minimo sforzo per eseguire anche le curve più complesse) e che non riesce minimamente a riprodurre una sensazione decente di guida. A questo bisogna poi aggiungere una realizzazione tecnica che, come abbiamo già avuto modo di dire, non è all'altezza degli standard settati dai grandi classici del genere: è vero che sia le macchine che i fondali sono discretamente definiti e dettagliati ma, oltre all'ormai abituale *bad clipping*, il vero problema che affligge *Indy 500* è la scarsa sensazione di velocità che riesce a produrre. Limitati anche gli effetti sonori che, in maniera non pienamente convincente, tentano di riprodurre il rumore dei motori e tutti gli effetti di fondo tipici di questo genere di competizioni. Il titolo JVC mostra quindi lacune e pecche sotto ogni punto di vista; l'idea di sfruttare il campionato Indy è certamente interessante (anche perché, oltre ai classici ovali, noiosi alla lunga, sono presenti circuiti più simili a quelli di Formula 1), ma la poca cura da parte dei programmatori ha rovinato tutto. Vista la notevole quantità di titoli automobilistici disponibili per PlayStation, non basta infatti utilizzare un'ambientazione originale oppure i nomi di piloti famosi per ottenere matematicamente un successo di vendita, ma bisogna lavorare maggiormente sulla qualità piuttosto che sull'acquisizione di una popolare licenza.



IL CONTROLLO DELLA VETTURA SUL BAGNATO NON È DIFFERENTE RISPETTO A QUELLO SULL'ASCIUTTO...

END

(A SINISTRA) LE AUTO SONO TUTTE SCHIERATE PER LA PARTENZA. E' IL MOMENTO IDEALE PER CAUSARE UN BEL TAMPONAMENTO A CATENA.

Titolo : INDY 500
Casa : JVC
Versione : EUROPEA
N° Giocatori : 1-2
Genere : SPORTIVO

Commento **In una categoria ormai affollata come quella delle simulazioni di guida per PlayStation, non è facile emergere, soprattutto se si hanno poche frecce al proprio arco come accade per *Indy 500*. La nuova produzione di JVC manca infatti di tutte quelle caratteristiche (sistema di controllo realistico, sensazione di velocità convincente...) necessarie a rendere un gioco di guida un buon gioco di guida. E' quindi facile giungere alla conclusione di questo commento consigliando l'acquisto di *Indy 500* esclusivamente ai veri stra-fanatici del genere, ma devono essere proprio stra-stra-strafanatici...**

PRO
- *Discreta definizione grafica*
- *Er...*

CONTRO
- *Sensazione di velocità inesistente*
- *Controllo scadente*

LA PAGELLA

Grafica : **50**
Sonoro : **45**
Giocabilità : **51**
Longevità : **48**
Originalità : **40**

50

Archivio Composizione Vista Classic Altro DD

Send Mail or Discussion Group Message

Send | Quote | Address | Attach | Spelling | Save | Security | Stop

To: MrBlack@UominiInNero.org
To: MrBlue@UominiInNero.org

Subject: PowerStation in edicola! **Priority:** Highest

Mr Red a rapporto dopo missione XC98SC. Missione fallita. Non c'è stato nulla da fare. Nonostante i nostri tentativi di celare la verità, ancora una volta i ragazzi di **Super Console 100% PlayStation** hanno superato sé stessi e hanno confezionato il secondo numero di una rivista con trucchi e soluzioni dei migliori titoli per PlayStation. Abbiamo provato di tutto, ma loro sono riusciti ugualmente a raccogliere tutte le mosse e i segreti di **Tekken 3** e **X-Men: Children of the Atom**, le soluzioni complete di **Resident Evil 2**, **DeathTrap Dungeon** e **Duke Nukem 3D: Total Meltdown**, le guide a **Cool Boarders 2**, **Micro Machines V3** e **NBA Live '98**, nonché una valanga di trucchi, password e codici Action Replay. Per farla franca, i marpioni hanno anche cambiato il nome della testata da **PlayStation: Trucchi, Guide e Soluzioni** (vedi LogoVecchio.jpg) a **PowerStation** (LogoNuovo.jpg): sicuramente un futile tentativo per depistarci... Allego immagine della copertina (vedi CopertinaPowerstation.jpg) e sottolineo che la pubblicazione costa la misera cifra di 9.900 lire.
Rimango in attesa di nuovi ordini e nel frattempo... corro in edicola!

Mr Red

HD 1 | HD 2 | HD 3 | LaserWriter 16/60 | Cestino

CopertinaPowerStation.jpg

66,67% | Doc: 809K/809K

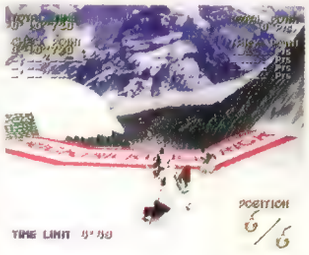
LogoVecchio.jpg

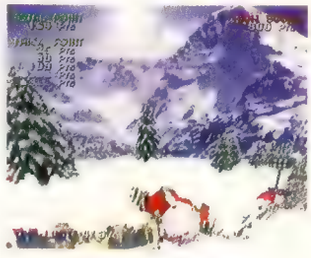
33,33% | Doc: 791K/813K

LogoNuovo.jpg

38,67% | Doc: 471K/584K

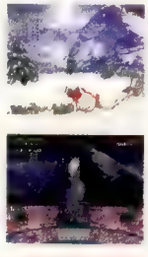
Phat Air Extreme Snowboarding

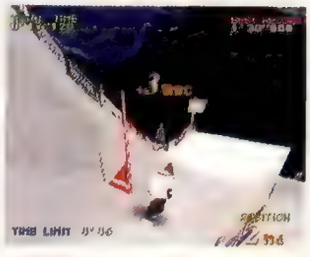




Anche se siamo ormai in piena estate, l'interesse delle *software house* nei riguardi dello *snowboard* non sembra calare minimamente; non passa infatti un mese senza che qualche team di sviluppatori sforni una nuova simulazione dedicata a questo sport. Dopo i vari *Cool Boarder 2, Chill* e compagnia bella è ora giunto il momento di provare *Phat Air Extreme Snowboarding* (un titolo più lungo no, eh?) di Funsoft, casa che in questi ultimi giorni ha già avuto modo di "allietarci" con il terribile *VMX Racing*. Fortunatamente, in questo caso il risultato è nettamente migliore rispetto a quello ottenuto con il titolo motociclistico appena citato, tanto che *Phat Air Extreme Snowboarding* può essere considerato un gioco perlomeno discreto. Il principale problema del titolo Funsoft è l'eccessiva somiglianza con gli altri prodotti dedicati allo *snowboard*; sia la struttura che il sistema di controllo non si discostano dai classici canoni del genere e anche la presenza di un buon numero di tracciati e di *trick* da eseguire, unita a una realizzazione tecnica decisamente di buon livello, non riesce a togliere quella sensazione di *deja-vu* che si prova sin dai primi istanti di gioco. Malgrado quanto appena scritto, *Phat Air Extreme Snowboarding* rimane comunque un titolo discretamente divertente, grazie anche al buon numero di competizioni in grado di soddisfare le esigenze di qualsiasi appassionato del genere. Infatti, oltre a partecipare a un vero e proprio torneo, in cui si possono guadagnare punti per migliorare le prestazioni della propria tavola, è possibile esibirsi in spettacolari evoluzioni nell'*half pipe* oppure correre liberamente nei tracciati, senza doversi preoccupare degli avversari. I programmatori hanno poi pensato alle coppie di videogiocatori visto che, oltre alle appena citate opzioni per il gioco in singolo, non manca la classica modalità in doppio che consente a due esseri umani di sfidarsi attraverso cinque differenti percorsi. *Phat Air Extreme Snowboarding* quindi è in grado di garantire una buona dose di divertimento e longevità; a tutto questo bisogna aggiungere una realizzazione tecnica che, soprattutto per quanto riguarda la grafica, svolge il suo compito in maniera indubbiamente adeguata, grazie a una discreta fluidità e velocità di *scrolling*. Peccato solo che, se confrontato con il mitico *Cool Boarders 2*, il titolo di Funsoft si riveli inferiore praticamente sotto ogni punto di vista; la simulazione Sony infatti può contare su una maggiore spettacolarità e su un sistema di controllo leggermente più preciso e comodo. *Phat Air* rimane un prodotto discreto, ma le nostre preferenze sono sempre rivolte verso *Cool Boarders 2*.

END





Titolo : PHAT AIR EXTREME S.
Casa : FUNSOFT
Versione : EUROPEA
N° Giocatori : 1-2
Genere : SPORTIVO

Commento **Se non avete mai provato una simulazione di snowboard potreste anche divertirvi giocando a *Phat Air*; se invece appartenete a quella categoria di giocatori che ha già avuto modo di apprezzare *Cool Boarders 2* e *Snow Racer 98*, è probabile che rimaniate leggermente delusi dal titolo di Funsoft. Questo non vuol dire che *Phat Air Extreme Snowboarding* sia un brutto gioco, ma semplicemente che, rispetto al titolo Sony, manchi di quelle caratteristiche in grado di renderlo un vero e proprio capolavoro. La realizzazione tecnica, così come la giocabilità e la longevità, sono certamente discrete, ma mancano di quegli spunti necessari per fare un vero salto di qualità; proprio per quanto abbiamo appena detto, l'acquisto di *Phat Air Extreme Snowboarding* potrebbe essere consigliato solamente ai veri fanatici del genere.**

Pro
- *Buona realizzazione tecnica*
- *Discreta varietà di opzioni di gioco*

Contro
- *Totale mancanza di originalità*
- *Fin troppo essenziale*

La Pagella

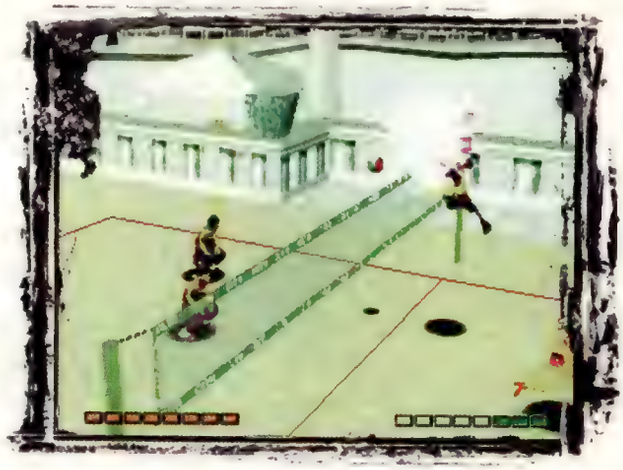
Grafica : **77**
Sonoro : **76**
Giocabilità : **74**
Longevità : **73**
Originalità : **40**

73

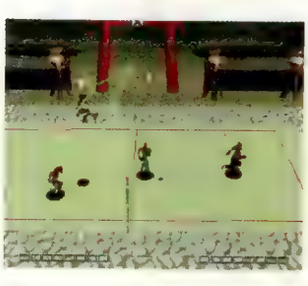
BELLA, BELLISSIMA ANZI

NUOVA IN EDICOLA

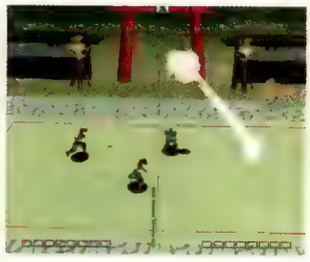
V-Ball Beach Volley Heroes

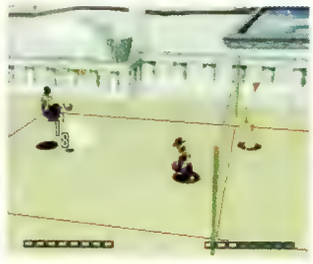


È strano come *software house* praticamente sconosciute lancino dal nulla (e nello stesso mese) un notevole numero di titoli: è questo il caso di Funsoft, casa che in questi ultimi giorni ha immesso sul mercato simulazioni sportive dedicate a motocross, *snowboard* e ora anche al *beach volley*.



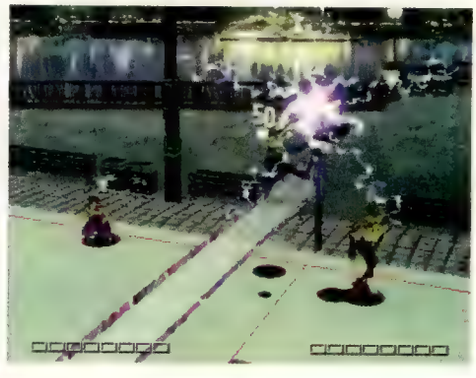
Questo sport decisamente estivo ha vissuto qualche momento di gloria a livello videoludico in passato, ma nel complesso sono state veramente poche le simulazioni del genere prodotte per computer e console. I programmatori di Funsoft non si sono però lasciati spaventare da questo fatto e, in definitiva, possiamo affermare che abbiano svolto un lavoro perlomeno discreto. Nel tentativo di rendere questo sport più interessante (ammettiamolo, la pallavolo non è certo la disciplina più emozionante sulla faccia della Terra...), gli sviluppatori hanno deciso di inserire un nuovo elemento che ha sempre riscosso successo tra i videogiocatori di tutto il mondo: la violenza! Già, perché il *beach volley*, disciplina in cui il contatto fisico è pressoché inesistente, in questo caso viene reso molto più interessante dalla possibilità di colpire gli avversari con delle potentissime pallonate, indispensabili se si vogliono avere speranze di vittoria. Per realizzare i punti necessari per giungere alla vittoria finale bisogna infatti fiaccare la resistenza degli avversari e l'unico modo per ottenere questo risultato è di utilizzare al meglio le varie giocate disponibili. In generale i colpi a disposizione sono quelli classici di questo sport (alzata, schiacciata e ricezione), ma esaminando più in dettaglio le giocate presenti si può notare che le schiacciate sono abbastanza insolite e sotto certi punti di vista irreali. Altrettanto particolari sono i team disponibili che non rispecchiano certamente l'immagine che il pubblico ha dei giocatori di pallavolo: le squadre presenti sono infatti composte da soldati, ninja o altri strani personaggi, ognuno dotato di differenti caratteristiche che riguardano sia la velocità nei movimenti che la potenza, oltre a vari combinazioni di mosse e colpi speciali. L'idea alla base del gioco è senza dubbio interessante e anche la realizzazione tecnica, pur non brillando particolarmente, svolge in maniera più che adeguata il proprio compito; sia le animazioni dei giocatori che le ambientazioni sono state realizzate con cura e attenzione, conferendo a ***V-Ball Beach Volley Heroes*** un *look* decisamente gradevole. Peccato solo che il gioco in coppia in compagnia di un amico offra una discreta dose di divertimento, ma la versione in singolo si riveli molto meno coinvolgente: già dopo pochi giorni, il livello di interesse subisce un netto ridimensionamento. Questo titolo pallavolistico di Funsoft, pur essendo dotato di caratteristiche interessanti, manca di quei particolari necessari a garantire una buona longevità e, proprio per questo motivo, può essere consigliato solamente a chi adora questo sport.





NEL NUOVO GIOCO DI FUNSOFT NON MANCANO I COLPI SPECIALI E GLI ATTACCHI SEGRETI.

END



Commento ***V-Ball Beach Volley Heroes*** **appartiene a quell'ampia schiera di titoli perfetti da noleggiare, un po' meno da acquistare; il problema del titolo Funsoft infatti è che, malgrado una realizzazione tecnica più che discreta e una giocabilità abbastanza convincente, manca di quegli elementi necessari per garantire una longevità elevata, soprattutto nel gioco in solitario. Solo i veri appassionati di questo sport (che comunque, sia chiaro, non si devono aspettare una simulazione fedele alla realtà) potrebbero prendere in considerazione l'acquisto di *V-Ball Beach Volley Heroes*, tenendo comunque ben presente che si tratta di un titolo discreto, ma nulla di più.**

Titolo : V-Ball Beach Volley H.
Casa : Funsoft
Versione : Europea
N° Giocatori : 1-2
Genere : Sportivo

Pro...
- *Discreta realizzazione tecnica*
- *Semplice e divertente*

Contro...
- *Longevità limitata*
- *Eccessivamente monotono in singolo*

La Pagella...

Grafica	**75**
Sonoro	**73**
Giocabilità	**74**
Longevità	**70**
Originalità	**80**

73

Un software completo in 3D con simulazioni realistiche

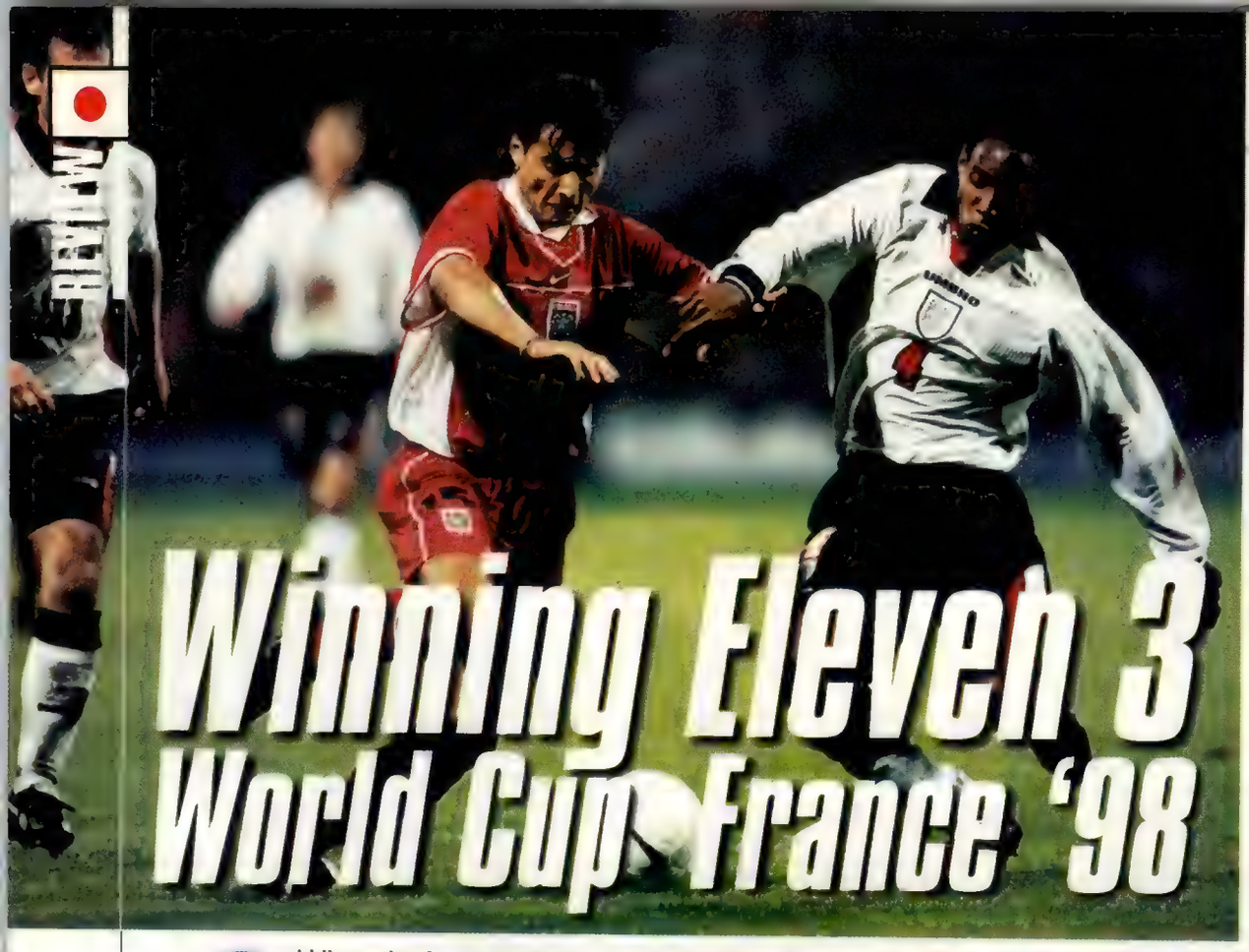
La prima parte dell'arredamento di ingresso, bagno, cucina, soggiorno

Uno strumento facile che dà grandi risultati

ARCHITETTO, SI ACCOMODI NEL COMPUTER.

Il Corso di arredamento multimediale è destinato a chiunque, anche senza basi specifiche, voglia arredare con gusto e rigore tecnico la propria casa. La struttura del corso è facile nell'approccio e completa nella trattazione degli argomenti: i vari ambienti della casa vengono considerati uno ad uno, con le loro specificità, e per ognuno vengono indicate le soluzioni migliori di arredamento. Gli stili, i materiali, la funzionalità, tutto viene analizzato con attenzione, così da permettere una corretta visione d'insieme e un utilizzo pratico immediato. Fai entrare nel computer questo corso, la tua casa ne uscirà trasformata.

NOVITÀ ASSOLUTA Prima uscita fascicolo con CD ROM a lire 9.900 JACKSON LIBRI



Winning Eleven 3
World Cup France '98

Pubblicato alcuni mesi or sono da Konami, *Winning Eleven 3* rappresenta tuttora il punto di riferimento per quanto riguarda le simulazioni calcistiche su PlayStation. Caratterizzato da un riuscito mix tra ottima realizzazione tecnica e immensa giocabilità, tale titolo aveva un unico difetto, più o meno trascurabile a seconda dei punti di vista: il *database* di squadre selezionabili per disputare i vari match e tornei era limitato ai team della *J-League* giapponese. L'immedesimazione coi propri beniamini di cui potevano usufruire i videogiocatori del paese del Sol Levante andava di conseguenza completamente persa per il pubblico occidentale (il gioco in sé era decisamente valido, ma affrontare un lungo torneo controllando una squadra sconosciuta formata da giocatori quasi tutti mai sentiti non era esattamente il massimo...). Per quelli che erano dunque rimasti delusi dall'assenza delle rappresentative nazionali nella prima *release* di *Winning Eleven 3*, Konami ha ben pensato di pubblicare questo mese la nuova versione di tale titolo riveduta, corretta e adattata all'evento che in questo periodo sta sconvolgendo la vita di ogni italiano medio: il campionato mondiale di calcio di Francia '98 (ehm... sbaglio o anche altre *software house* hanno avuto un'idea simile?).

Titolo : W.Eleven 3: W.C. F.98
Casa : Konami
Versione : Giapponese
N° Giocatori : 1-2
Genere : Sportivo

Sigh! È sempre commovente il momento degli inni nazionali...

Come potete vedere, Cesare Maldini ha deciso di convocare la redazione di SPC al completo.

Poco fumo...

Seguendo in pieno la tradizione Konami, anche in *Winning Eleven 3 World Cup France '98* la prima cosa che balza all'occhio una volta caricato il CD è la realizzazione decisamente minimale e scarna della cosiddetta "fase di contorno" all'evento ludico vero e proprio. Scordatevi quindi i fantasmagorici filmati introduttivi e i completissimi menu visti nei vari *FIFA* o *Adidas Power Soccer*: caso più unico che raro per un gioco PlayStation, in tutto il CD di Winning Eleven non esiste nemmeno un FMV! Le schermate delle opzioni sono decisamente ridotte all'osso: una volta stabiliti i vari settaggi riguardo alla configurazione audio/video vi resterà solo da scegliere quale squadra nazionale controllare (sono presenti tutte le rappresentative che partecipano al mondiale più alcune delle escluse più importanti) e il tipo di torneo al quale prendere parte. Purtroppo bisogna segnalare che i giocatori, nonostante siano stati disegnati cercando di rispettare le caratteristiche fisiche e atletiche di ciascuno (non riesco proprio a capire chi sia quel velocissimo pelato schierato nell'attacco del Brasile...), vengono indicati nel gioco con incomprensibili ideogrammi giapponesi. Fortunatamente stavolta è stato inserito tra le opzioni un utile *editor* grazie al quale, armati di una buona dose di pazienza, potremo andare a sostituire i vari nomi in caratteri *kanji* con i loro corrispondenti occidentali. Fatto più unico che raro per un titolo giapponese, tra le varie lingue tra le quali scegliere il commento delle partite, c'è pure l'italiano (anche se penso che dopo qualche ora di gioco lo escluderete senza ripensamenti). Per concludere l'argomento opzioni, degna di nota è la presenza della possibilità di adattare l'*output* video al formato *widescreen* (per coloro che possiedono un televisore a 16/9), mentre, stranamente, il gioco non supporta il nuovo joypad analogico *Dual Shock* (peccato, non sarebbe stato male poter avvertire le vibrazioni del *controller* durante i contrasti o a seguito di qualche tiro particolarmente potente...).

Approccio

Devo ammettere che, accingendomi ad iniziare la prima partita a ***WE3 WC France '98***, ho fortemente temuto di dovermi imbattere nell'ennesima trovata commerciale rivolta allo sfruttamento del business dei mondiali: mi sembrava infatti piuttosto strano che, a soli quattro mesi dal lancio del capitolo precedente, Konami fosse già in grado di sfornare un titolo calcistico dotato di innovazioni salienti (in pratica mi aspettavo una mera *update* con l'unica novità costituita dalla presenza delle squadre nazionali al posto dei team del campionato giapponese). Fortunatamente mi sono bastati pochi minuti col joypad in mano per capire che, anche questa volta, Konami non ha tradito le attese. Le innovazioni a livello di grafica sono piuttosto limitate, ma, a dire la verità sarebbe stato davvero difficile apportare dei miglioramenti alla già praticamente perfetta realizzazione vista nell'ultimo ***Winning Eleven***. I giocatori sono disegnati in maniera eccellente e solo all'ingresso delle formazioni in campo, quando la telecamera virtuale si avvicina eccessivamente, è possibile scorgere qualche spigolosità nelle costruzioni poligonali. Le animazioni, già molto valide in precedenza, sono state ulteriormente migliorate con l'inserimento di nuove *routine*: questo fa sì che gli atleti si spostino sul campo con movimenti decisamente realistici (in molti casi si ha davvero l'impressione di assistere a un match trasmesso in televisione). Particolarmente degne di nota sono le nuove animazioni dei portieri (molto belli i tuffi nel tentativo di togliere il pallone dal "sette") o dei giocatori che riescono adesso ad esibirsi in stop al volo in corsa alla maniera del miglior Marco Van Basten. Stupefacente anche la fedeltà con cui è stata riportata la tipica rincorsa eseguita da Ronaldo al momento di battere le punizioni dalla lunga distanza. Per quanto riguarda l'aspetto giocabilità, ho notato anche qui la presenza di alcune sorprese positive. Pur essendo rimasti invariati i metodi di tiro (più a lungo viene premuto il bottone, più potente sarà il tiro) e di passaggio (come avveniva in precedenza, è possibile scegliere tra il suggerimento per il compagno più vicino, il lancio in profondità o il cross alla ricerca dell'attaccante smarcato in area) ho avvertito un leggero accorciamento dei tempi di reazione del gioco rispetto ai comandi impartiti attraverso il pad: in certi casi, negli episodi precedenti si aveva l'impressione, che, ad esempio, il passaggio venisse effettuato con un attimo di ritardo rispetto al momento nel quale era stato effettivamente premuto il pulsante. Il sistema di controllo è quindi diventato ancor più preciso e gratificante: in ogni istante si ha la sensazione di poter far fare agli atleti sullo schermo tutto ciò che si vuole. Già dopo poche ore di allenamento sarete in grado di eseguire spettacolari triangolazione con passaggi di prima o precisi lanci in profondità sul filo del fuorigioco. Un'altra caratteristica assai positiva che ho notato in ***WE3 WC France 98*** è la notevole "plausibilità" delle azioni di gioco: sia in fase difensiva che in fase di attacco le manovre si svolgono in maniera molto simile a quanto avviene effettivamente nella realtà. È quindi praticamente impossibile, per fare un esempio, riuscire a percorrere più di 15-20 metri palla al piede in mezzo al campo con lo stesso giocatore senza perdere il possesso della sfera (a differenza di quanto avviene in quasi tutte le altre simulazioni calcistiche dove spesso il modo più semplice per segnare consiste nel lanciarsi in incredibili *coast to coast*, con gli avversari ridotti al ruolo di semplici spettatori!).

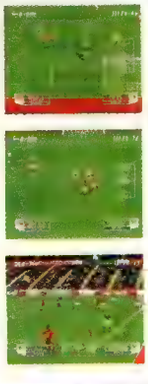
Lo svolgersi del gioco

Un'altra novità introdotta in ***WE3 France '98*** è costituita dalla possibilità di regolare a piacimento la velocità di gioco. Settando tale parametro al minimo i principianti avranno la possibilità di prendere confidenza con il metodo di controllo. Il mio consiglio è comunque quello di selezionare la velocità massima prima possibile: in tal modo infatti noterete che l'azione di gioco raggiungerà vette di spettacolarità mai viste prima, pur mantenendo sempre, ci tengo ancora a sottolinearlo, un grande realismo. Per concludere resta da dire che il livello medio di difficoltà è stato leggermente innalzato e, di conseguenza, gli utenti più smaliziati potranno trovare pane per i loro denti anche nelle sfide contro la CPU. Rispetto agli episodi precedenti è ora più difficile segnare: ciò è dovuto sia alla migliorata intelligenza artificiale degli avversari che al più razionale comportamento dei portieri, i quali finalmente sembrano non dovere più svolgere il ruolo di mere comparse tra i pali.

Si ringrazia
BG Games
per il CD

Nella sezione Training potrete allenarvi a realizzare delle deliziose palombelle in stile Maradona.

IGOR



Commento **Aspetto grafico a dir poco spettacolare, animazioni ai limiti della perfezione, giocabilità alle stelle. Cos'altro si potrebbe volere da una simulazione calcistica? Come dice quel fan di *FIFA* laggiù in fondo alla stanza? Mancano i filmati introduttivi e i nomi originali dei giocatori con le relative tabelle statistiche? Ragazzi, non fatevi abbagliare dagli effetti speciali, non seguite la massa di coloro che subiscono bovinamente tutto ciò che gli viene propinato dalla pubblicità, dall'*hype*: *WE3 France '98* è di una spanna abbondante il miglior gioco di calcio su PlayStation. Tutto qui.**

Pro...

- *Ottima realizzazione tecnica*
- *Notevole realismo*

Contro...

- *Squadre di club assenti*
- *Nomi dei giocatori in giapponese*

La Pagella...

Grafica : **92**
Sonoro : **86**
Giocabilità : **94**
Longevità : **90**
Originalità : **70**

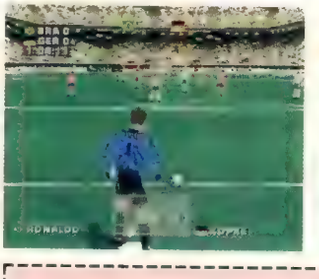
92

Bomba '98

Gli eventi sportivi di portata mondiale, e in particolare i Campionati del mondo di calcio, malgrado la loro bellezza, rappresentano un vero e proprio incubo per noi videogiocatori: i titoli del genere infatti cominciano a spuntare a decine e, oltre alle case più popolari, anche *software house* semi-sconosciute si lanciano nella produzione di simulazioni calcistiche più o meno accurate. Personalmente avevo già messo in preventivo da un buon mesetto che, oltre a dovermi sciroppare ad ogni ora e su qualsiasi canale televisivo le classiche discussioni sulle formazioni messe in campo da Maldini Sr., difficilmente sarei riuscito a scampare all'ingrato compito di provare proprio qualche simulazione calcistica; purtroppo le mie previsioni si sono avverate in pieno ed è col dolore nel cuore che mi accingo a parlarvi del nuovo titolo BMG... *Bomba '98* infatti è contrassegnato da una notevole quantità di difetti che affliggono tanto la struttura di gioco quanto la realizzazione tecnica. Le prime lacune sono riscontrabili nel sistema di controllo, impreciso e inaccurato: in un panorama ricco di simulazioni in cui è possibile esibirsi praticamente in qualsiasi tipo di giocata, appare evidente che un prodotto in cui è difficile addirittura eseguire tre passaggi consecutivamente abbia ben poche chance di successo. In questo settore la palma della scomodità spetta però alle conclusioni in porta, visto che la presenza di un mirino che (teoricamente) dovrebbe permettere di indirizzare al meglio la sfera, rallenta notevolmente la velocità dell'azione consentendo molto spesso ai difensori di intervenire in situazioni che a prima vista potrebbero sembrare disperate (se poi consideriamo che i portieri hanno l'insopportabile tendenza a parare quasi tutte le conclusioni, capirete che il divertimento è certamente limitato...). Non lasciatevi inoltre ingannare dalle immagini presenti in questa pagina che, a prima vista, potrebbero far pensare ad una realizzazione tecnica di buona fattura; se infatti la grafica statica e alcune animazioni sono abbastanza convincenti, la maggior parte dei movimenti e delle giocate mostrano evidenti lacune e pecche. Poco più che accettabile infine il sonoro che, pur non raggiungendo livelli strabilianti, può essere senza ombra di dubbio considerato il miglior aspetto di *Bomba '98*. Per concludere una comunicazione di servizio: la versione inglese di *Bomba '98* si intitola *Three Lions* e, a parte evidenti differenze di linguaggio, non si discosta minimamente dalla versione adattata al mercato italiano. Il giudizio sui due titoli è per questo motivo identico.

(Sopra) Ecco Albertini che effettua un perfetto passaggio filtrante per Ravanelli. Peccato che l'ex-juventino i Mondiali se li sia visti sul TV color di casa...

(Sotto) Ed è goal! Non lasciatevi ingannare: nella maggior parte dei casi le conclusioni vengono parate dal portiere oppure escono di poco a lato...



Titolo : Bomba '98
Casa : BMG
Versione : Europea
N° Giocatori : 1-2
Genere : Sportivo

Commento *Bomba '98* **rappresenta perfettamente la classica produzione "pre-Mondiali" che, contando sulla possibilità di offrire tutti gli incontri e le formazioni originali, spera con questo di mascherare evidenti lacune a livello tecnico e strutturale. Una realizzazione tecnica al di sotto della media è in questo caso accompagnata da una giocabilità davvero mediocre, soprattutto a causa di un sistema di controllo non preciso e che riesce a complicare anche le giocate più semplici. Purtroppo *Bomba '98* è un titolo che delude in pieno le nostre aspettative e un gioco che, in un ipotetico Campionato del mondo delle simulazioni calcistiche, fallirebbe miseramente anche nella fase di qualificazione...**

Pro...
- *Sonoro accettabile*
- *Nomi dei giocatori "reali"*

Contro...
- *Grafica poco curata*
- *Sistema di controllo impreciso*

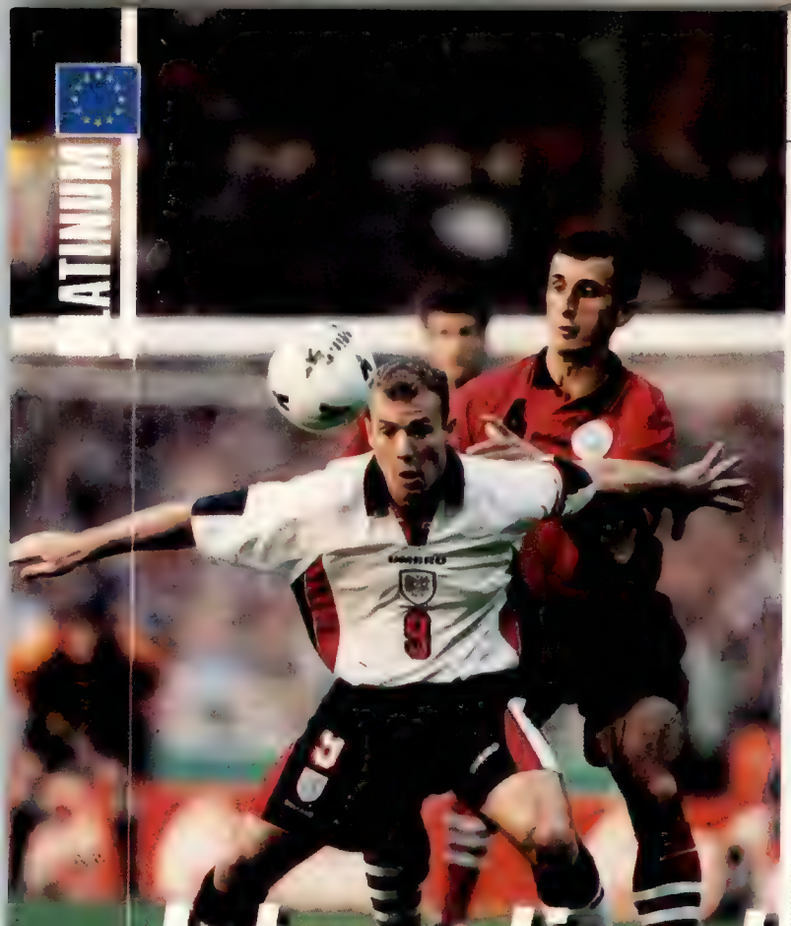
La Pagella...

Grafica	51
Sonoro	59
Giocabilità	47
Longevità	45
Originalità	40

50

END

LEGA NAZIONALE PER LA DIFESA DEL CANE
BOIA chi lo molla.
ABBANDONARLO VUOL DIRE CONDANNARLO.
Per combattere l'abbandono invia il tuo contributo tramite conto corrente postale al n. 17182122 Lega Nazionale Difesa del Cane - 12042 BRA
Un grazie di cuore a Photonica e alla concessionaria per lo spazio dedicatoci.



International Superstar Soccer Pro

Malgrado siano disponibili per PlayStation decine e decine di simulazioni calcistiche (e il numero è destinato a aumentare, visto che proprio in questi giorni si stanno ultimando i Campionati del mondo), le ultime produzioni non sono all'altezza di titoli disponibili già da tempo e che magari, pur non potendo contare su una realizzazione tecnica all'avanguardia, hanno nella struttura di gioco il proprio punto di forza.

E' questo il caso di *International Superstar Soccer Pro* di Konami che, pur non essendo privo di difetti, può essere probabilmente considerato la migliore simulazione calcistica per la console Sony; è quindi evidente che, per quanto appena scritto, l'uscita di questa versione *Platinum*, a prezzo ridotto, sia certamente un fatto più che positivo. Ma torniamo a parlare del gioco, cominciando a esaminare le caratteristiche migliori di *ISS Pro*: senza dubbio il sistema di controllo è uno degli aspetti che i programmatori hanno curato con maggiore attenzione, visto che si possono eseguire con estrema semplicità passaggi filtranti, cross e conclusioni di ogni genere. Sono purtroppo presenti i soliti "trucchetti" che consentono di segnare con costanza, ma onestamente questo è un problema che affligge quasi tutti i titoli del genere e che può essere eliminato non eseguendo queste giocate. A livello tecnico, pur dovendo evidenziare una certa lentezza nei movimenti (fatto che comunque non affligge più di tanto la giocabilità), bisogna sottolineare l'ottimo lavoro svolto da Konami: le fattezze dei giocatori infatti sono ispirate alle controparti reali e, anche se *ISS Pro* non può usufruire dei nomi originali, è facile riconoscere i più famosi calciatori delle principali nazionali. Anche le animazioni sono più che adeguate, sia per quanto riguarda le giocate più convenzionali che per le azioni più spettacolari quali rovesciate, colpi di testa e girate volanti; nulla di innovativo invece per quanto concerne il sonoro che, nella classica tradizione del genere, può contare sui commenti di popolari telecronisti che evidenziano con precisione e competenza le varie azioni di gioco. Pur non raggiungendo i livelli qualitativi di altre produzioni del genere sempre targate Konami (disponibili però solo su Nintendo 64), *ISS Pro* rimane un titolo decisamente ben realizzato, in grado di offrire ore di divertimento a chi non vuole seguire il calcio esclusivamente in televisione, ma è troppo pigro per indossare pantaloncini e scarpe e correre su un vero campo da calcio. Anche se sono passati molti mesi dalla sua uscita "originale", *ISS Pro* non ha nulla da invidiare alle ultime produzioni del genere e merita senza dubbio di far parte della collezione dei possessori di PlayStation appassionati di questo sport.

END

Commento **Anche se *International Superstar Soccer Pro* non può contare sulla velocità di altre produzioni del genere (come *Actua Soccer 2*, giusto per citare l'esempio più lampante) questo fatto non deve essere considerato per forza una caratteristica negativa, visto che in molti titoli proprio l'elevata velocità si è rivelata più una pecca che un pregio. I punti di forza del titolo Konami rimangono quindi la struttura di gioco, pregevole soprattutto per quanto riguarda il sistema di controllo, e la realizzazione tecnica, con animazioni sempre convincenti e che riproducono in maniera fedele le principali giocate di questo sport. Insomma, in un periodo in cui il mercato è letteralmente invaso da simulazioni calcistiche, *ISS Pro* continua a divertire ancora e, proprio per questo motivo, rimane una delle migliori produzioni del genere.**

Titolo : International S.S. Pro
Casa : Konami
Versione : Europea
N° Giocatori : 1-2
Genere : Sportivo

Pro...
- *Controlli semplici e precisi*
- *Realizzazione tecnica convincente*

Contro...
- *Leggermente troppo lento*
- *Poche opzioni di gioco*

La Pagella...

Grafica : **88**
Sonoro : **87**
Giocabilità : **89**
Longevità : **88**
Originalità : **70**

89

www.jacksonlibri.it

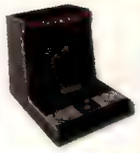
A un corso di apprendimento per il PC come questo mancava solo una cosa per essere perfetto. Così ci è sembrato giusto aggiungerla: ogni numero, infatti, contiene un magnifico CD-ROM multimediale o un software applicativo completo, che estende all'infinito le possibilità di apprendimento e di applicazione pratica.

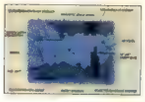
"È facile il mio PC" adotta un metodo semplice ed efficace, che coniuga la teoria con la pratica, in modo dinamico e coinvolgente. I CD-ROM allegati riguardano gli argomenti più diversi, tutti trattati con rigore e con il contributo di filmati, fotografie e commenti audio d'eccezione: sono strumenti multimediali di alto valore, complementi ideali di un'opera che può, a pieno titolo, definirsi perfetta.

JACKSON LIBRI

OGNI SETTIMANA IN EDICOLA

Retrogaming





ADVENTURE VISION: LO STATO DELL'ARTE DEI PORTATILI... NEL 1982/3.

PARTE UNDICESIMA: VITA PRIMA DEL GAMEBOY OVVERO I PORTATILI PRE-CRASH.

(1976-1983)

Novembre 1978. Anche se sono già iscritto alla quinta ginnasio, leggo *Topolino* (e ci mancherebbe altro, sempre meglio di una versione di Greco, no?)... "*Uh, guarda, il cataloghino Mattel che allegano ogni anno in questo periodo, in vista di Natale*". Cerco di affettare la massima indifferenza e comincio a sfogliarlo quasi distrattamente: in fondo ho quindici anni. Però eccheppiffero, il camion dei pompieri di Big Jim, ultramitico, mica c'era ai tempi miei (due anni prima...)! Uh, guarda quanti accessori in più... Mi fermo invece un po' di più sulle pagine in cui compaiono quegli splendidi modelloni plasticosi di Goldrake e Mazinga alti 60 cm, che sparano razzi e pugni: in fondo i cartoni giapu sono ormai socialmente accettabili da circa un anno a questa parte e quei robottoni sarebbero proprio un sacco fichi sullo scaffale in camera. E *zak*, sono le ultime pagine del cataloghino che mi fulminano: MIMMA, sono arrivati i giochini portatili! Quelli famosi di cui avevano parlato sui giornali il Natale precedente, quelli per cui i papà e le mamme americani si erano allegramente scazzottati nei negozi per assicurare al loro pargolo il giocattolo più ambito del '77. Football, corsa delle auto... e anche alcuni nuovi, pallacanestro, calcio e battaglia galattica. Accidenti, meglio del *Pong* che avevo a casa (non che ci volesse poi molto, ma allora...) e in più ti potevano stare in tasca e portarteli dove volevi. Insani pensieri tipo "*Uhm, ho trovato come impiegare l'ora di religione... basta battaglia navale o tris col vicino di banco*" cominciarono a invadere la mia mente... Ed era solo l'inizio; undici anni dopo, novembre 1989, rischiai di essere cacciato da un'aula universitaria perché stavo giocando al primo *Castlevania* sul primo, nuovissimo modello di Gameboy, durante l'ora di Storia della Chiesa (e il prof, per inciso, se lo meritava pienamente, era una palla galattica, un babbione indicibile...). Se leggete qua e là su internet e pubblicazioni videoludiche varie, vi imbatterete nel diffuso Mito Metropolitano (meglio ribattezzabile Vongolata Interstellare) secondo cui il primo giochino elettronico portatile sarebbe stato il *Simon* della MB oppure (a seconda del grado di sparapalleria dell'autore) il *Merlin* della Parker Brothers. E' vero che entrambi erano squalliducci e preistorici (niente video, solo diodi luminosi/laidissime lampadine che si accendevano e spegnevano, rumoretti limitati a *bip* e giocabilità da sbadiglio, prove di memoria tipo "ripeti la sequenza di suoni"), ma nonostante ciò NON furono per nulla i primi *handhelds* (giochi elettronici portatili). Fu la Mattel a introdurre nel '77 una serie di console elettroniche, delle dimensioni approssimative di un Gameboy vecchio modello, dotate di uno schermo a diodi luminosi (***Auto Race*** e ***Football*** portano il copyright 1976, ma in realtà arrivarono nei negozi USA nella primavera del '77. Invece *Merlin* è del '78 e *Simon* del '79). Non si trattava di console programmabili, ma "dedicate", nel senso che una emulava una corsa automobilistica, un'altra una partita di football, e così via. A noi allora sembravano fantascientifiche, ma tenete presente che ad esempio la corsa di Formula 1 era "interpretata" da un trattino rosso (la vostra auto) che si muoveva (a scatti) entro linee (disegnate su uno schermo trasparente), cercando di "sorpassare" altri trattini rossi (altre "auto") su uno sfondo... beh, completamente nero. Eppure se pensate che equivaleva all'effetto prodotto dal contemporaneo ***Pong***, ma portatile, e per di più a un prezzo nettamente più accessibile, capirete l'impatto rivoluzionario di un simile prodotto sui bambini/ragazzi del 1978. Inoltre la categoria di "giocattoli" destinati ANCHE a un pubblico maggiore di 13 anni si ampliava ulteriormente. Ricordatevi che prima della rivoluzione videoludica in pratica non esistevano in commercio prodotti che rendessero accettabile il gioco (in senso proprio, non spacciato come sport) passata la pubertà. Se ti divertivi ancora coi "giocattoli" passati i 13 anni eri scemo, punto e basta. Neppure un calciobalilla o un ping-pong erano ammissibili, visto che uno "vero" da bar sarebbe stato comunque pressoché inaccessibile, e uno "giocattolo" inadeguato. I videogiochi da casa (e in particolare, a mio modesto Didimian parere, gli *handheld*), introdussero una nuova categoria di giochi ANCHE per adulti, specie in un paese, come il nostro, in cui *Dungeons & Dragons* e gli altri giochi di ruolo arrivarono con parecchi anni di ritardo (praticamente nessuno riuscì a capire nel 1982, quando uscì *E.T.*, cosa piffero volesse dire l'esclamazione "*Ma ho carisma 17!*". A dire il vero, non avevamo neppure la più pallida idea di cosa stessero giocando quei ragazzini a casa di Elliot).

I portatili Mattel ovviamente non erano perfetti: effetti sonori noiosi e ripetitivi, e, ahimé, non eliminabili (era praticamente impossibile giocare in classe, neppure tentando di bloccare l'altoparlante col cotone o altri trucchi var, a meno di avere un prof. DAVVERO sordo. Il mio prof. di Latino e Greco di Liceo invece era cieco, ma ci sentiva benissimo e, soprattutto, non era affatto bamba... Non mi cacciò neanche dall'aula, mi chiese anzi con genuina curiosità di cosa si trattava...); poi erano tutte sfide "a tempo", nel senso che non permettevano di continuare a giocare e raggiungere un *high-score*. Dopo un termine prefissato, il gioco finiva. Infine, era abbastanza facile trovare dei *pattern*, ovvero una serie di mosse a cui il microchip della console tendeva a rispondere sempre alla stessa maniera, permettendo così, individuata la mossa opportuna, di segnare canestri/splattare astronavi/doppiare auto avversarie a volonté. In ogni caso vendettero a camionate e tra il '78 e l'83 fummo letteralmente invasi da cloni, scopiazzature e qualche (raro) prodotto originale sulla falsariga dei giochini inventati da Mattel.

Permettetemi ora di offrirvi - *Ta-Dah!* (rullo di tamburi) - una Novissima-Didimian-Classificazione dei giochini portatili mai tentata finora: al mio (poco) incommensurabile (scarso) scibile videoludico non risulta che alcuno abbia mai intrapreso una qualsiasi classificazione degli *handhelds*... *Et voilà*:

Prima generazione (1976-78): schermo a diodi monocolore.

Seconda generazione (1979-80): schermo a diodi multicolore.

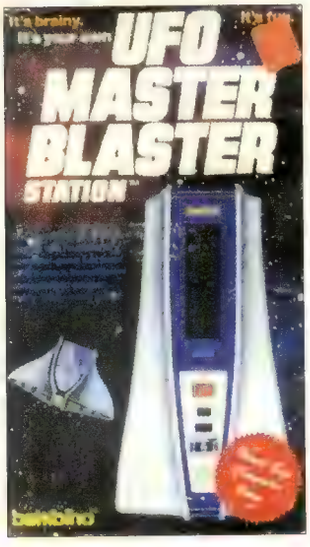
Terza generazione (1980-83): schermo a cristalli liquidi/*pad* a croce a quattro direzioni.

Quarta generazione (1988-oggi): schermo a cristalli liquidi a matrice attiva, b/n o a colori.

I più diffusi portatili della primissima generazione, oltre ai Mattel, erano gli Entex. Né meglio, né peggio qualitativamente: a me piacevano di

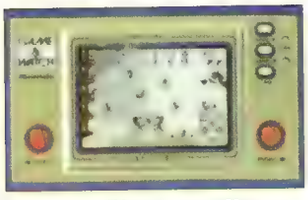
IL CALCIO DELLA ENTEX: SE SI SPEGNEVA L'AUDIO, E IL PROF. ERA UN PO' TONNO, ERA L'IDEALE NELL'ORA DI RELIGIONE O STORIA DELL'ARTE...

UNA PUBBLICITÀ DELL'EPOCA DI MICROVISION...



E' NUOVO, È DIVERSO, È BAMBINO!

meno perché più grandi e meno comodi da portare in giro, anche se offrivano più opzioni, ad esempio l'utilissima eliminazione degli effetti sonori. Insomma, in classe non si giocava al Calcio Mattel, ma al Tennis Entex sì, eccome. La Entex cominciò molto presto ad acquistare licenze di famosi giochi da bar, quali ***Space Invaders*** (versione portatile del 1980), ***Galaxian, Turtles*** (un dimenticatissimo gioco di labirinto, l'*arcade* è disponibile su ***MAME***), ***Defender*** e ***Pac Man***.
La seconda generazione comportò l'avvento di grafica molto meglio definita e più colorata: la Bambino nel 1979 lanciò un gioco spaziale (***Ufo Master Blaster***, presto seguito da molti altri modelli) in cui le astronavi non erano rappresentate da meri puntini luminescenti, bensì da vere immagini dignitosamente definite, e in colori diversi, di astronavi e missili. Da noi i portatili Bambino arrivarono per Natale '80 e ho ancora stampata in memoria la pubblicità TV, che martellava: *"E' nuovo, è diverso, è BAMBINO!"* con immagini rutilanti di pugili con braccia e gambe che tiravano realistici pugni, giocatori di basketball che davvero saltavano di fronte a un riconoscibilissimo canestro, astronavi blu, missili gialli e esplosioni rosse. Fantascienza, credetemi, vera fantascienza.



UN GAME&WATCH DELLA NINTENDO: GUARDA, GLI HAN PRESO FUOCO I PANTALONI... MA PERCHÉ URLA?

Qualche mese dopo la Coleco mise a punto la sua serie di *Mini-Arcade*, giochi da tavolo più che portatili in senso proprio, visto che riproducevano in miniatura i cabinati dei giochi da bar a cui si ispiravano. Ancor più della Entex, la Coleco corse a comprare i diritti dei maggiori successi da sala giochi. Se ***Pac Man*** Coleco non è nulla di speciale graficamente, aveva comunque il pregio di riprodurre abbastanza fedelmente la giocabilità dell'*arcade* (ed era sempre mille volte meglio della versione della Tomy... Ugh, la Tomy!!!): per questo fu venduto a milioni in tutto il mondo. ***Frogger*** e ***Galaxian*** sono senza dubbio i migliori (***Galaxian*** aveva persino una modalità ***Space Invaders*** e una extra a due giocatori, meglio dell'originale!), mentre da evitare sono ***Donkey Kong, Donkey Kong Junior*** e ***Zaxxon***. Già che ci sono, evitate anche TUTTI i giochi della Tomy (Ugh, la Tomy!!!). Fu la Tomy la responsabile della mia più grande delusione videoludica, nella forma del *Blip*. Il *Blip* era un portatile che comprai nel '79 convinto di aver acquistato un ***Pong*** elettronico. Col cavolo, era TOTALMENTE meccanico. Ciofeca incommensurabile. E la Tomy tirava a fregare con almeno altri quattro giochilli dall'apparenza elettronica e dalla turpe, misera realtà meccanica. Messo in guardia, nel 1982 mi guardai bene dall'acquistare il ***Breakout*** della Tomy (il ***Resident Evil 2*** dell'epoca insieme a ***Space Invaders***, ricordate...) e feci benissimo, perché dopo due "muri" il gioco finiva. E che piffero di gusto c'era a giocare a ***Breakout*** se il gioco finiva al secondo muro? Se non avevano capito che ciò che spingeva tutti a giocare a ***Breakout*** era arrivare al muro più alto possibile, la Tomy di giochi elettronici non aveva capito proprio un... *Blip*.
Noterete che la mia classificazione non tiene conto dell'opzione di programmabilità delle console, al contrario di quanto avviene a proposito delle console TV. Infatti il progresso evolutivo nel caso dei portatili avvenne a livello di schermo, di rappresentazione grafico-visiva, mentre la programmabilità non risulta altrettanto significativa. Già nel '79 la Coleco introdusse una console portatile programmabile, *Total Control 4*: semplicemente la "cartuccia" comprendeva un nuovo schermo, nuovi diodi e un nuovo *chip* dedicato: in questo caso è più opportuno quindi parlare di modularità, piuttosto che di programmabilità in senso proprio. Pochi mesi dopo la Entex lanciò (con scarsissimo successo) *Select-A-Game*: lo schermo in questo caso era una matrice di punti (qualche diodo rosso in croce qua e là), mentre la cartuccia conteneva solo la ROM del gioco. Peccato che fosse una schifezza di rara laidità, infatti sparì prestissimo. Eppure sempre nello stesso periodo la MB aveva in catalogo un portatile programmabile di qualità nettamente superiore, il Microvision... che tuttavia non valeva una cicca in confronto al successore del *Select-A-Game*, l'*Adventure Vision*. Curiosi? Eheheheh, continuate a leggere...
I cristalli liquidi furono introdotti per la prima volta con il *Microvision* della MB, un antenato del Gameboy. Lanciato sul mercato nel '79 (in Italia col solito annetto di ritardo), il *Microvision* era una console programmabile portatile a tutti gli effetti. Lo schermo aveva una risoluzione di 16*16 (lo so, da ridere) e le cartucce contenevano ciascuna un *chip* dedicato. I comandi erano costituiti da un *paddle controller* (un potenziometro) e diversi tasti. Il *Microvision* era venduto con la cartuccia ***Block Buster***, una dignitosissima versione di ***Breakout***. Uscirono in totale 11 cartucce per questa console, ma nel 1982 era in pratica già obsoleta e sparì dalla circolazione. In Italia costava una paccata di soldi, non valeva davvero la spesa.
Una vera e propria rivoluzione fu invece operata dalla Nintendo nel 1980 con l'introduzione della linea *Game&Watch* (che tanto per cambiare suscitò una miriade di scopiazzature; una tra tutte, gli *Schiacciapensieri* della Polistil). Nintendo aveva ripreso il concetto dei cristalli liquidi, migliorandolo: i cristalli potevano servire a creare immagini molto più dettagliate, modellate attraverso *sprite* animati predefiniti. Nel mondo ante-Gameboy prendere in mano un *Game&Watch* significava installarsi sulla faccia un'espressione ebete/beata/beota, sorrisi e risolini alla vista delle reazioni ed espressioni facciali dei personaggi del gioco, ora perfettamente distinguibili. Altra innovazione, la combinazione tasto direzionale a croce + pulsanti di azione che comparve nei modelli a partire dal 1982, che poi la Nintendo adottò anche su NES e Gameboy, e che quindi si impose come standard in tutte le console *post-crash*. I diodi a colori non vennero immediatamente soppiantati dai cristalli liquidi: ancora nel 1983 Coleco, Entex, Casio, Bandai, Gakken, Parker (che aveva creato un'ottima versione di ***Q*Bert***) producevano con profitto ottimi portatili a diodi. Alla fine dell'82 la Entex creò uno dei migliori e, ahimé, più cari (nonché rari) prodotti dell'epoca, l'*Adventure Vision*. Immaginate una console portatile a diodi a colori con una risoluzione superiore a quella del Gameboy (e per di più con uno schemo a colori, e ben più grande). Piccolo particolare: uscirono in totale solo quattro cartucce prima del crollo del mercato dei videogiochi, che investì anche le console portatili. Avrete notato infatti lo scarto di 5 anni nella mia cronologia: non significa che in quel periodo non vennero immessi sul mercato nuovi giochi portatili, significa semplicemente che come conseguenza del *crash* non ci fu alcuna sostanziale evoluzione, almeno fino all'avvento del Lynx nel 1988 (il primo portatile con video a matrice attiva). Ricordate infatti che fu il Lynx Atari, A COLORI, a introdurre la nuova generazione, la quarta nella mia classificazione. Peccato che sia ormai totalmente caduto nel dimenticatoio, mentre il bianconerissimo Gameboy, che uscì l'anno successivo, gode ancora di ottima salute. A meno che lo schermo del nuovo, imminente Color Gameboy non risulti talmente rivoluzionario da spazzare via il modello in bianco e nero, e da fiondarci a capofitto nella QUINTA generazione: schermo a colori di altissima qualità e a minimo assorbimento di energia...
See ya!

SIMONE "DIDIMO" BREGNI

IL PRIMO HANDHELD? LA CORSA DELLE AUTO DELLA MATTEL!

PAC MAN COLECO... UH, UGUALE AL BAR? SEEEEE, E CAPPUCCETTO ROSSO CHE VIVE NEL BOSCO DIETRO A CASA MIA OGGI HA PRESO UN TÉ CON MIA MAMMA...

Primo Piede

SPEDITE I VOSTRI ANNUNCI A:
PRIMO PIEDE
SUPER PLAYSTATION CONSOLE
VIA XXV APRILE 37
20091 BRESSO (MI)

VENDO per Sony PlayStation i seguenti giochi in versione Pal: ***Final Fantasy VII*** (L 60.000), ***Formula 1*** (L 35.000), ***Total NBA '97*** (L 35.0), ***Z*** (L 40.000), ***Loaded*** (L 25.000).
Per informazioni telefonare allo 0161/294820 ore serali e chiedere di **Andrea.**

VENDO per Sony PlayStation i seguenti giochi in versione Pal: ***Castlevania*** (L 60.000), ***Final Fantasy VII*** (L 60.000), ***Suikoden*** (L 50.000), ***V-Rally*** (L 50.000), ***WipEout 2097*** (L 45.000), ***Star Gladiator*** (L 50.000), ***Street Fighter Alpha 2*** (L 60.000), ***Tomb Raider*** (L 50.000), ***Tomb Raider 2*** (L 65.000).
Per informazioni telefonare allo 0338/2027853 e chiedere di **Luca.**

VENDO per Sony PlayStation: ***Tekken*** (L 25.000), ***WipEout*** (L 25.000) e ***Rayman*** (L 25.000). Sono disposto anche ad eventuali scambi con ***Resident Evil, Disruptor*** e ***Die Hard***.
Per informazioni telefonare allo 0124/85776 ore serali e chiedere di **Fabrizio.**

VENDO per Sony PlayStation i seguenti giochi in versione Pal: ***V-Rally*** (L 75.000), ***Total NBA '97*** (L 70.000), ***FIFA Soccer '97*** (L 55.000). I giochi sono praticamente nuovi.
Per informazioni telefonare allo 0434/646140 e chiedere di **Giuseppe.**

VENDO per Sony PlayStation i seguenti giochi in versione Pal: ***Soul Blade, Rally Cross, Micro Machines V3*** (L 55.000 l'uno). ***MechWarrior 2*** (L 50.000), ***WarHammer*** (L 45.000), ***William's Arcade Greatest Hits*** (L 40.000), ***Blast Chamber*** (L 35.000).
Per informazioni telefonare allo 051/392474 e chiedere di **Alberto.**

VENDO per Sony PlayStation i seguenti giochi in versione Pal: ***Tobal #1, MDK, OverBlood, Street Fighter EX Plus, Die Hard Trilogy*** e ***Bust a Move 2***.
Per informazioni telefonare allo 0368/361908 e chiedere di **Matteo.**

VENDO per Sony PlayStation i seguenti giochi: ***Formula 1, V-Rally, Legacy of Kain, WipEout 2097, Broken Sword 1*** e ***2*** a L 50.000 l'uno. In blocco a L 250.000.
Per informazioni telefonare allo 039/6020823 e chiedere di **Valeriano.**

VENDO per Sony PlayStation i seguenti giochi in versione Pal: ***WipEout*** (L 20.000), ***Need for Speed*** (L 25.000), ***Tekken 2*** (L 40.000), ***Destruction Derby*** (L 40.000), ***Micro Machines V3*** (L 65.000), ***Motor Toon GP 2*** (L 40.000). Son disponibile anche ad eventuali scambi.
Per informazioni telefonare allo 049/5973476 pomeriggio/ore serali e chiedere di **Enrico.**

VENDO per Sony PlayStation i seguenti giochi: ***Bio Hazard, Super Robot Wars 5, Soul Edge, Ninja Attack, Rage Racer, Tekken 2, RayMan, Soviet Strike, Rally, ISS Pro, The Lost World*** e ***Formula 1 '97***.
Per informazioni telefonare allo 0882/374364 e chiedere di **Luca.**

VENDO/SCAMBIO per Sony PlayStation i seguenti giochi in versione Pal: ***Burning Road*** (L 30.000), ***Legacy of Kain*** (L 40.000), ***Tokyo Highway Battle*** (L 40.000), ***Actua Soccer*** (L 25.000), ***Star Gladiator*** (L 40.000). Prezzi trattabili. Annuncio valido per la sola zona di Milano e provincia.
Per informazioni telefonare allo 02/38101858 dopo le 14 e chiedere di **Luca.**

VENDO per Sony PlayStation i seguenti giochi in versione Pal: ***Pandemonium, Soviet Strike, Doom, Crash Bandicoot, Tunne B1*** (a L 50.000 l'uno). ***FIFA '96, Fade to Black*** (a L 40.000 l'uno). ***MK3*** (L 30.000).
Per informazioni telefonare allo 081/983755 e chiedere di **Giovanni.**

VENDO per Sony PlayStation i seguenti giochi: ***Auto Destruct, Oddworld, MDK*** (a L 60.000 l'uno). ***Test Drive 4, Parappa the Rapper, Micro Machines V3, RayStorm*** (a L 55.000 l'uno). ***Jumping Flash 2*** e ***Broken Sword*** (a L 35.000 l'uno). Vendo inoltre ***Destruction Derby 2*** (L 50.000) e ***Konami Open Golf*** (L 30.000).
Per informazioni telefonare allo 035/361761 e chiedere di **Francesco.**

VENDO per Sony PlayStation i seguenti giochi in versione Pal: ***MechWarrior 2*** (L 58.000), ***Bust a Move 2*** (L 45.000), ***Bubble Bobble Pack*** (L 38.000), ***Theme Park*** (L 38.000), ***Spider*** (L 58.000), ***A-Train*** (L 68.000 con *memory card* in omaggio), ***Air Combat*** (L 38.000). Oppure in blocco a L 338.000 con in omaggio una borsa PlayStation nera.
Per informazioni telefonare allo 041/995341 dalle 18 alle 21 e chiedere di **Alberto.**

VENDO per Sony PlayStation: ***Blam! Machinehead*** (L 30.000) e ***Soul Blade*** (L 65.000). Oppure scambio con: ***Die Hard Trilogy, WipEout 2097*** e ***Destruction Derby 2***. Vendo inoltre per N64: ***Mario 64, Super Mario Kart*** a L 95.000. ***Wave Race*** a L 99.000. ***Killer Instinct*** e ***Turok*** a L 110.000.
Per informazioni telefonare allo 049/790750 ore pasti e chiedere di Federico.

VENDO per Sony PlayStation i seguenti giochi in versione Pal: ***John Madden NFL '97*** (L 60.000), ***Warhammer*** (L 60.000), ***Destruction Derby 2*** (L 65.000). Sono interessato anche ad eventuali scambi ma solo con software originale. Possibilmente: ***Tekken 2, Resident Evil, Actua Soccer 2, Castlevania, NHL '98, Street Fighter EX Plus, Vandal Hearts*** e ***Tomb Raider 2***. Max serietà.
Per informazioni telefonare allo 040/211551 e chiedere di **Thomas.**

VENDO per Sony PlayStation i seguenti giochi in versione Pal: ***Bust a Move 2, Legacy of Kain, Suikoden, Crash Bandicoot, Resident Evil, Tomb Raider, Command & Conquer, Soul Blade, Rage Racer, OverBlood, Fade to Black*** a L 50.000 l'uno più spese di spedizione. Annuncio valido in tutta Italia.
Per informazioni telefonare allo 02/95303248 e chiedere di **Davide.**

VENDO per Sony PlayStation i seguenti giochi in versione Pal: ***Actua Soccer 2*** (L 50.000), ***Tomb Raider*** (L 40.000), ***Namco Smash Court Tennis*** (L 45.000) e ***Tomb Raider 2*** (L 55.000). Vendo anche Nintendo 64 (un mese di vita) più *memory card*, un joystick e ***Mario 64*** a L 280.000. Vendo inoltre Super Nintendo.
Per informazioni telefonare allo 071/7929659 e chiedere di **Christian.**

VENDO/SCAMBIO per Sony PlayStation i seguenti giochi: ***Actua Soccer*** (Euro L 25.000), ***Rage Racer*** (Jap L 60.000), ***The Need for Speed*** (Euro L 50.000), ***Total NBA '96*** (Euro L 50.000), ***Broken Sword*** (Euro L 50.000) e molti altri.
Per informazioni telefonare allo 0874/60786 e chiedere di **Luigi.**

VENDO per Sony PlayStation versione Pal: ***Syndicate Wars*** (L 75.000), ***Die Hard Trilogy*** (L 70.000), ***Tomb Raider*** (L 70.000), ***Resident Evil*** (L 70.000), ***FIFA '96*** (L 35.000).
Per informazioni telefonare allo 0338/5655624 dalle 17 in poi e chiedere di **Roberto.**

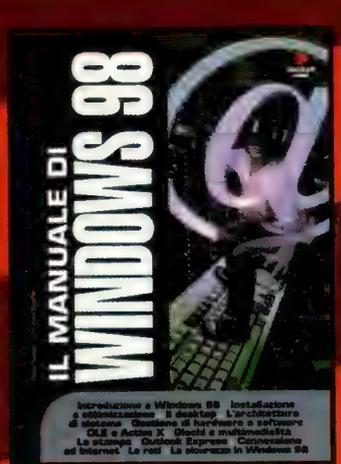
CERCO per Sony PlayStation i seguenti giochi in versione Pal: ***Moto Racer, Final Fantasy VII, Power Soccer 2***, joystick Namco o Sony, volante e pedaliera, joypad Analogico e *memory card* originale. Sono disposto a pagare il 50% del prezzo di acquisto. Annuncio valido per Piacenza e zone limitrofe.
Per informazioni telefonare allo 0523/558387 e chiedere di **Stefano.**

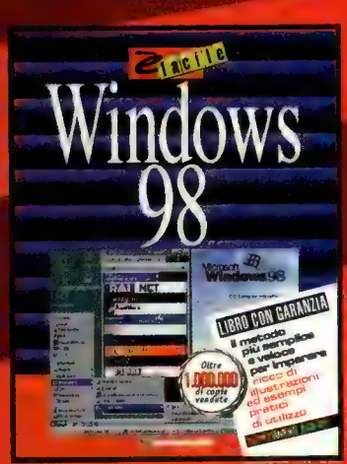
CERCO per Sony PlayStation il gioco ***Bloody Roar***, usato, ad un prezzo ragionevole o scambio con ***Soul Blade*** i versione Pal. Annuncio valido per la zona di Piacenza.
Per informazioni telefonare allo 0347/5883448 e chiedere di **Laurent.**

CERCO per Sony PlayStation i seguenti giochi: ***Yattaman, Z Gundam, Doraemon, Doraemon 2, Lupin, Super Robot Wars***. Cerco inoltre N64 usato in buone condizioni.
Per informazioni telefonare allo 02/6571764 e chiedere di **Guido.**

ATTENZIONE: LA REDAZIONE DI SUPER PLAYSTATION CONSOLE NON SI ASSUME ALCUNA RESPONSABILITÀ PER IL CONTENUTO DELLE INSERZIONI PRESENTI IN QUESTA PAGINA, NÉ PER LA LORO VERIDICITÀ.

O LEGGI QUESTI LIBRI, O SALTI DALLA FINESTRA.

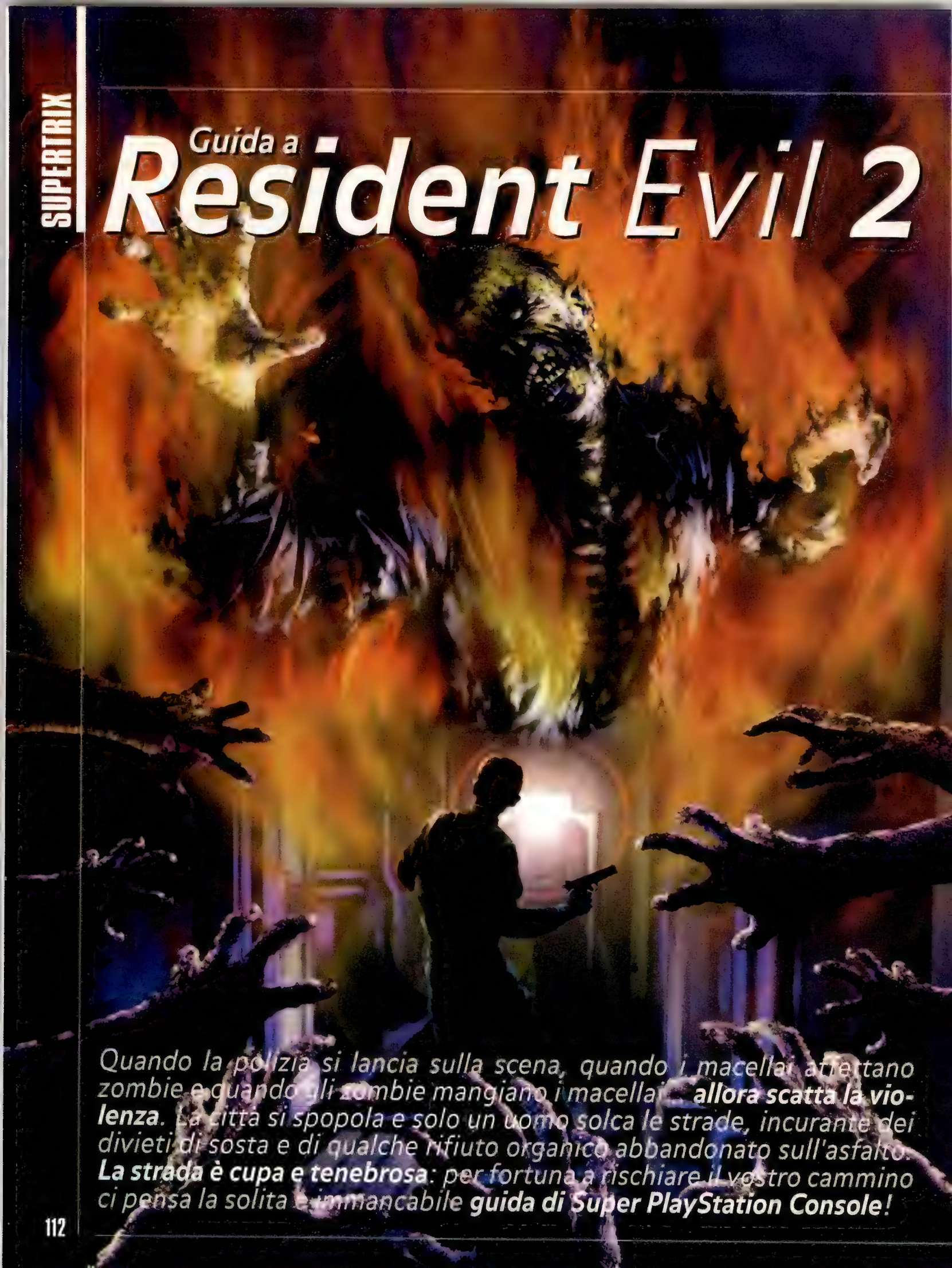




Tre guide fondamentali, per conoscere tutti i segreti di Windows 98
e per utilizzarne al meglio le infinite possibilità.

JACKSON LIBRI
NELLE MIGLIORI LIBRERIE

Guida a Resident Evil 2



*Quando la polizia si lancia sulla scena, quando i macellai affettano zombie e quando gli zombie mangiano i macellai... **allora scatta la violenza**. La città si spopola e solo un uomo solca le strade, incurante dei divieti di sosta e di qualche rifiuto organico abbandonato sull'asfalto. **La strada è cupa e tenebrosa**: per fortuna a rischiare il vostro cammino ci pensa la solita e immancabile **guida di Super PlayStation Console**!*

LEON: SCENARIO A

IN STRADA

01

Apritevi la strada con cautela tra gli *zombie,* lungo la strada e dentro il negozio di armi. Una volta dentro preparatevi ad un po' d'azione. Quando la situazione torna calma, frugate il negozio e recuperate due scatole di proiettili. Alcuni *zombie* irromperanno attraverso la finestra massacrando il proprietario del locale. Se li ucciderete tutti potrete recuperare il fucile da un corpo; altrimenti potrete decidere di lasciare la locazione usando la porta sul retro.

02

Nella zona dietro il negozio, procedete dritti e superate il cancello che vi separa da una folla di *zombie*. Continuate a camminare fino a quando non raggiungerete un camion; troverete così altri proiettili. A questo punto, gli *zombie* dietro il cancello si dirigeranno verso di voi. Dovrete per forza eliminarli perché il cunicolo è troppo stretto per evitarli. Dirigetevi verso il cancello ora aperto ed entrate nella porta che si trova in fondo al campo da basket.

03

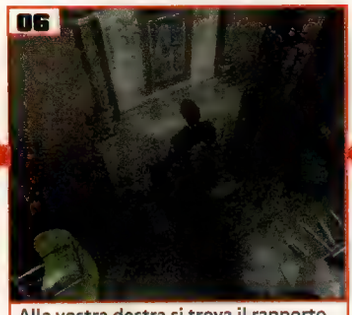
Continuate a procedere lungo il viale e usate la scatola che si trova vicino alle scale per salire. Ci sono dei proiettili in un barattolo vicino alla cassa. Correte verso la strada aperta evitando gli *zombie.* Entrate nel pullman distrutto e prendete i proiettili dal sedile. Fate attenzione ai due *zombie* che dovrete affrontare. Lasciate il pullman usando la porta opposta a quella del guidatore. Da qui vi aspetta una breve corsa verso la stazione di polizia; attraverso il parco dove dovrete evitare un discreto numero di *zombie.* C'è dell'erba verde in un vaso fuori dalla stazione, prendetela e poi entrate.

LA STAZIONE DI POLIZIA

07

Ora dovrete spingere le piccole statue in modo che entrambe siano rivolte verso la statua più grossa e coprano i pannelli sul pavimento. Il gioiello rosso sarà così vostro.
Entrate nella porta alla destra della statua e scendete eliminando i due *zombie* che vi si faranno incontro.
Entrate nella prima porta a sinistra. Sulla scrivania troverete un diario e un medaglione. Prendete il kit di pronto soccorso dal muro.
Nell'armadio troverete un fucile per Leon e un lanciarazzi per Claire (fuori dall'ufficio Claire incontrerà Sherry).

06



Alla vostra destra si trova il rapporto delle operazioni (quando giocate come Claire lasciate perdere questa zona e dirigetevi verso il punto 7).
Entrate nella piccola stanza vicino alla lavagna e usate l'accendino nel caminetto. Così facendo potrete impossessarvi della prima Gemma verde. Nella stanza inoltre, nell'angolo alla destra, potrete recuperare alcuni proiettili. Uscite dalla stanza e continuate a camminare fino a quando non raggiungerete le scale.
Uccidete gli *zombie* e salite i gradini, quindi dirigetevi verso le statue.

05

Nella stanza troverete un poliziotto morto. Esaminate il cadavere per acchiappare alcuni proiettili. Più avanti nella stanza troverete una pozza di sangue.
Se avete preso il fucile dal negozio di armi tiratelo fuori. Avvicinatevi alla pozza ed eliminate il mostro che vi salterà addosso. Mirate basso e fategli saltare il cervello. Prendete l'erba verde quindi dirigetevi verso la stanza numero 6.

04

Dalla stanza principale prendete tutti i proiettili e l'inchiostro dal tavolo, entrate nella porta aperta e parlate con il poliziotto ferito. Otterrete così una chiave che potrà essere utilizzata nel computer della *reception*.
Aprirete così le altre porte presenti all'ingresso. Dirigetevi verso la doppia porta che conduce alla stanza numero due dove troverete un blocknotes (in questa stanza Claire può usare un grimaldello per prendere lo spray che si trova nella scrivania).
Entrate poi nella porta dopo la finestra vicino al separé di legno.

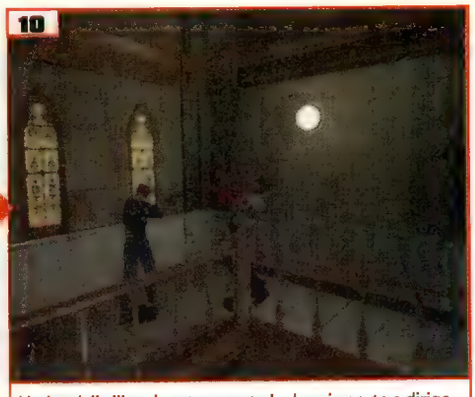
08

Portate il medaglione alla fontana nell'ingresso, nella stanza numero uno. Durante il vostro tragitto state alla larga dalle finestre. Usate il medaglione nella fontana: otterrete così la *Spade Key*. Dirigetevi verso la stanza 4, entrate ed esploratela sino a quando non troverete il rapporto e dei nastri di inchiostro. Spostate le piccole casse vicino all'armadietto, saliteci sopra e prendete la chiave. Uscite dalla stanza e tornate al secondo piano, vicino alle statue.

09

Superate le statue, entrate nella porta e dirigetevi verso la libreria, stanza 15 (Claire potrà aprire la scrivania e prendere le munizioni). Salite le scale e procedete nel corridoio: il pavimento cederà facendovi cadere in una piccola stanza. Esaminate il disegno sul muro e premete il bottone. La libreria ha dei pulsanti rossi che la muovono una volta premuti. Muovete i due blocchi centrali a destra quindi entrate nella piccola stanza per il *Bishop Plug* (Claire prenderà la pietra del serpente).

10



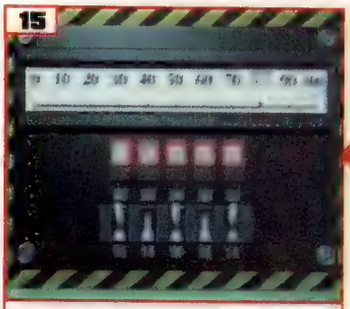
Uscite dalla libreria attraversato la doppia porta e dirigetevi verso la stanza 16. Attivate la scala per poter raggiungere la locazione anche dall'ingresso principale, risparmiando tempo in seguito. Durante il vostro tragitto incontrerete alcuni *zombie* che però potranno essere evitati facilmente. Nella stanza cercate finché non troverete il diario della segretaria e una chiave per la libreria che si trova nella stanza 2. Uscite dalla porta opposta, andate nella zona 21 e prendete le scale fuori dall'edificio.

Scendete i gradini ed entrate nella porta. Esaminate il corpo per trovare alcuni proiettili. Nell'ingresso entrate nella porta sulla destra. Qui troverete alcuni *zombie*: uccideteli o evitateli a vostro piacimento.
Entrate nella piccola locazione sulla sinistra. Dentro troverete, a fianco della scrivania, alcune erbe e una cassaforte. Per aprirla usate la combinazione "2236". Dentro troverete alcune munizioni e una mappa della stazione. Frugate la stanza per trovare dei nastri di inchiostro, quindi uscite dalla doppia porta che si trova sul lato lontano.

Dirigetevi verso l'elicottero in fiamme che si trova fuori dalla stazione di polizia nella locazione 18. Lungo il tragitto dovrete affrontare un discreto numero di corvi. Scendete le scale ed entrate nella stanza attorno all'angolo: raggiungerete così una *Power Room*. Qui troverete un *Save Point*, dei proiettili e un manicotto.

Assicuratevi di prendere l'arnese e tornate verso l'elicottero in fiamme. Passate a fianco del cancello aperto attraverso la porta e usate il manicotto sulla valvola che controlla la pressione dell'acqua. Farete così esplodere la tanica e l'acqua spegnerà il fuoco. Esaminate quindi l'elicottero per altri proiettili.

Ora dirigetevi verso la zona della casa contro la quale si è schiantato l'elicottero, segnata sulla mappa con la stanza 19. Senza più fiamme potrete avanzare ed entrare nella porta sulla destra. Nella stanza troverete la *Diamond Key* e due busti di pietra che sporgono dal muro.
Inserite una Gemma rossa in ognuno dei due busti per ricevere la *King Plug* (Claire qui avrà una pietra). Nella stanza troverete inoltre alcune cartucce; quindi uscite e usate la chiave per entrare nella stanza numero 5.



Dentro la stanza troverete il tampone e la fune (Claire prenderà la pietra dell'aquila). Fate attenzione alle finestre. Dirigetevi verso il primo piano attraverso la porta numero 13 sulla mappa. Prendete le erbe e usate lo spago sulla scatola. Scendete e controllate i caricatori in cerca di proiettili. Uccidete i cani in fondo alle scale. Prendete la prima porta a destra e raccogliete le erbe e la mappa. Dirigetevi verso il pannello di controllo e lì eseguite questa sequenza: su, giù, su, giù, su (come appare nella foto).

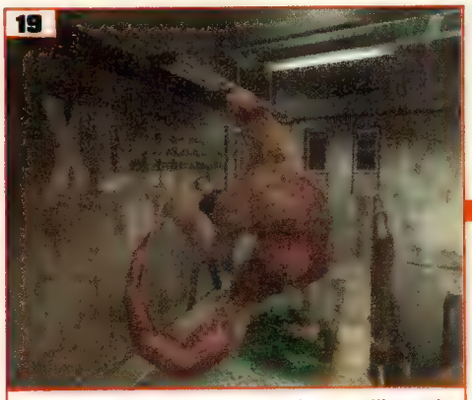
Uccidete tutti gli *zombie* presenti quindi cercate il film della stanza 7 e le cartucce per un fucile (Claire potrà prendere anche dell'esplosivo). Uscite usando la seconda porta verso l'ufficio dove si trovava il poliziotto ferito. Uccidetelo. Sulla scrivania nella stanza piccola troverete la *Heart Key* (Claire prenderà il detonatore dalla scrivania. Assemblatelo all'esplosivo).
Esplorando la stanza principale troverete alcuni proiettili nell'armadio e un memo per Leon sulla scrivania. Ora uscite e dirigetevi verso la stanza 9.

LE FOGNE

Ora andate nella stanza 22. Qui incontrerete Ada. Spostate il furgone da davanti la porta. Seguite Ada e gustatevi la scena d'intermezzo. Esaminate la zona sulla destra e prendete l'apri-tombino. Andate nella stanza 23 dove si trova il tombino. Uccidete i cani e prendete le erbe. Aprite il tombino e scendete nella fogna. Avanzate facendo attenzione ad evitare i ragni. Dopo qualche schema lascerete le fogne, quindi dirigetevi verso la ventola che si trova nel muro.

Come Ada, prendete la prima a destra e poi la prima porta a sinistra: qui dovrete uccidere due cani. Prendete la mappa delle fogne dal muro. Entrate nella stanza con il pozzo. Saltate nel pozzo, alla sinistra del pannello di controllo e spingete le casse per formare un ponte. Tornate al pannello di controllo e usatelo. Camminate sulle scatole e prendete la chiave. Andate verso la seconda porta nella zona con i cani, prendete l'ascensore e recuperate i proiettili. Ritornate verso la ventola nel muro dell'inizio.

Ora nei panni di Leon dirigetevi verso la stanza 11. Lungo la strada eliminate due scocciatori. Nella stanza potrete recuperare una Magnum, un diario e delle munizioni. Dirigetevi verso la stanza 10. Fate partire la fornace nel lato lontano della stanza e girate le manopole in quest'ordine: 12, 13, 11. Farete così cadere la ruota dal muro. Prendetela e poi frugate la stanza per un altro film e un kit di pronto soccorso. Dirigetevi poi verso il terzo piano attraverso il corridoio nella libreria, stanza 15.



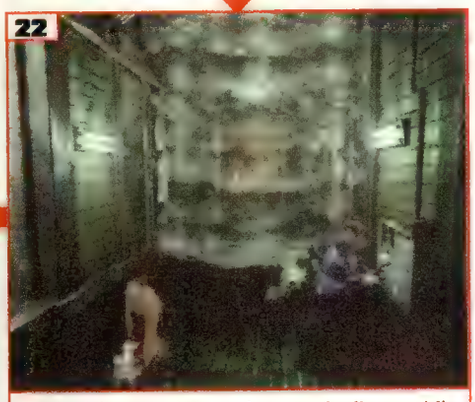
Entrate nell'unica porta al terzo piano e utilizzate la chiave nel buco quadrato nel muro.
Salite le scale e infilate la ruota dentata negli ingranaggi. Premete il pulsante per aprire la porta segreta. Dietro di esso troverete un *Knight Plug* (Claire si impossesserà invece di un pezzo della pietra blu). A questo punto scendete nella stanza segreta.
Nella stanza nella quale atterrerete dirigetevi verso le gabbie e preparatevi ad un'altra sequenza.
Dirigetevi verso la stanza 25 e affrontate il Tyrant/William. Usate il revolver sui parassiti minori e il fucile sul Tyrant.

Quando Tyrant è morto andate verso la porta e utilizzate i pezzi degli scacchi come chiave per aprire il passaggio. Camminate nelle fogne fino a raggiungere una stanza che contiene dei nastri d'inchiostro, il file e dello spray.
Usate l'ascensore nell'angolo ed uscite. Dopo la sequenza diventerete nuovamente Ada. Seguite lo scienziato prendendo la mappa sul muro. Salite le scale e infilatevi nella ventola correndo oltre gli insetti. Proseguite fino alla prossima sequenza. Ora scendete le scale, uscite dalla stanza per tornare nei panni di Leon.

Scendete nella sala e prendete la moneta con l'immagine del lupo alla destra delle rapide in un'alcova che contiene un corpo. Ora andate nella stanza 28 evitando i ragni. Usate la valvola per azionare il meccanismo. Una volta passati usate nuovamente la valvola per far rialzare l'ascensore. Di seguito troverete delle erbe, munizioni e un *Save Point*. Procedete lungo il corridoio fino a quando non verrete attaccati da un coccodrillo. Non appena questo accade, attivate il cilindro che si trova sul muro di sinistra. La barra cadrà e l'alligatore la prenderà in bocca: a questo punto sparate contro il cilindro che esplodendo ucciderà il rettilone.

Scendete lungo il corridoio fino a raggiungere gli *zombie*. Eliminateli. Andate a sinistra e frugate i corpi per qualche proiettile extra (qui Claire otterrà lo *Spark gun*). Seguite il passaggio dietro, attraverso una porta e su per le scale. Nella stanza troverete dei nastri di inchiostro, munizioni e dello spray. Uscite. Ispezionate la stanza più grande fino a trovare una mappa e dei proiettili. Andate nella rimessa: qui troverete delle cartucce e una chiave. Usate la chiave nel pannello di fronte alla motrice e premete il pulsante. Il Tyrant vi attaccherà, quindi usate le vostre armi migliori e cercate di rimanere il più possibile in movimento.

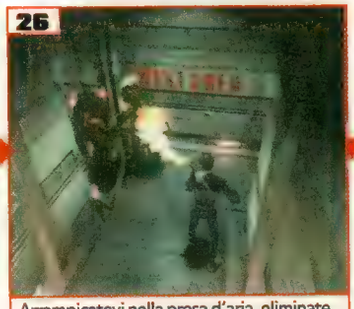
Procedete lungo il ponte e proseguite lungo il lato destro del tram. Azionate il pulsante sul pannello di controllo in modo da dare corrente al tram. Saliteci sopra. Il Tyrant ritornerà sfondando con le sue braccia il soffitto. Non sprecate proiettili preziosi cercando di ferirlo: lasciate che sia Ada a farlo per voi (il Tyrant non vi attaccherà nello scenario di Claire)! Quando il convoglio si ferma uscite e dirigetevi a sinistra. Usate l'accendino sul *Flare Gun* per trovare la chiave del box di armi. Prendetela e uscite.



Superate la porta dalla quale proveniva il coccodrillo. Cercate nella spazzatura per trovare dei nastri di inchiostro. Parlate con Ada quindi entrate nella *Service Room* (Claire incontrerà Sherry e otterrà la prima moneta d'argento). Prendete la moneta con l'aquila e il diario localizzati in una piccola stanza su per le scale. Dirigetevi a destra e usate la valvola sulla macchina in modo da poter superare il cancello. Superate la presa d'aria e dirigetevi verso l'area 27. Usate le due monete (il lupo e l'aquila) sul pannello alla destra delle cascate. Per finire entrate nella porta.

IL LABORATORIO

Tornate nella rimessa e gustatevi la scena. Esplorate la stanza nella quale vi verrete a trovare raccogliendo tutti gli oggetti e dirigetevi verso l'area 35. Prendete il *fuse case* dal carrello e utilizzatelo nella macchina di fronte a voi. Portate un fusibile nell'area 30 e usatelo nel *power box*. Andate nella stanza 32, prendete il memo e accendete con il computer l'*anti-bow*. Nell'armadietto troverete un lanciafiamme (Claire prenderà il lancia razziqui). Usate il vostro fidato accendino sull'olio sul pavimento che si trova vicino alle piante.



Arrampicatevi nella presa d'aria, eliminate i *lickers*, prendete le munizioni e i nastri di inchiostro. Uscite e aprite la porta in fondo al corridoio. Friggete le piante. Dirigetevi verso la porta successiva, scendete le scale e prendete le erbe. Uccidete 3 *lickers* e dirigetevi verso la stanza 38. Cercate la mappa di fianco ai monitor. Andate nella stanza 37 e usate la *Weapon Box Key* nell'armadio per prendere le parti della *Magnum* (qui Claire prenderà le munizioni) e lo spray sul tavolo. Entrate nel laboratorio e uccidete gli *zombie* prendendo la carta rossa sulla scrivania. Uscite e andate alla stanza 36.

Uccidete il maledetto che si trova nella stanza ed eliminate i vari insetti vicino al computer usando la vostra pistola di ordinanza. Usate il terminale e inserite la password "GUEST". Andate nella stanza 34, uccidendo i vari *lickers* che incontrerete lungo il tragitto. Entrate ed eliminate gli *zombie* quindi accendete la luce. Prendete lo spray, i proiettili della Magnum e il disco. Una volta fuori vi imbatterete in Annette che vi darà il G-virus. Tornate nella stanza 39 e usate il disco nel terminale vicino alla grande porta.

Caricate la Magnum e il fucile e tenete a portata di mano le varie bombole di spray. Attivate l'ascensore nella stanza e il Tyrant farà la propia comparsa. Cominciate a correre per la stanza sparando contro il Tyrant, rimanendo a distanza di sicurezza. Dopo un discreto numero di colpi il malefico prenderà le sembianze di un cane. Fate attenzione ai balzi che il Tyrant spiccherà verso di voi. Continuate a correre e a sparare mirando verso il basso. Una volta ucciso il Tyrant potrete salire sull'ascensore e godervi la sequenza finale.

CLAIRE: SCENARIO A

CHE STORIA!

Come avrete notato, il primo scenario di Claire è più breve rispetto a quello di Leon. Questo perché il percorso del baldo giovane e della pulzella sono simili quindi, per portare a termine anche questo schema, non dovrete far altro che seguire il percorso di Leon operando, di tanto in tanto, qualche piccola deviazione. Deviazioni che troverete segnalate qui sotto.

01

Iniziate seguendo la guida di Leon fino al punto 9. Dopo aver preso la pietra nella libreria andate nella stanza 16. Nella stanza 16 prendete l'accendino, il diario della segretaria e i nastri di inchiostro. Tornate nella stanza 6 ed entrate nella piccola sala vicino alla lavagna. Usate l'accendino per bruciare il quadro: recupererete così la seconda gemma rossa. Prendete i proiettili nell'angolo della stanza. Ora andate verso l'area 21 e seguite la guida di Leon dall'inizio del box 11 fino al box 15, subito dopo avere recuperato la pietra con l'aquila.

02

Presa la pietra con l'aquila, andate nella stanza 19 e assemblate l'esplosivo con il detonatore. Fate saltare la porta, quindi entrate. Superate anche la stanza seguente e procedete fino a incontrare Sherry. Tornate verso l'ufficio e prendete la chiave dalla scrivania. Dirigetevi verso la stanza 13 ed entrate nella porta. Usate lo spago sulla scatola nel muro. Scendete le scale e uccidete i cani. Prendete la prima a destra ed entrate nella stanza. Dentro prendete le erbe e la mappa. Andate verso il pannello di controllo e inserite la sequenza: su, giù, su, giù, su.

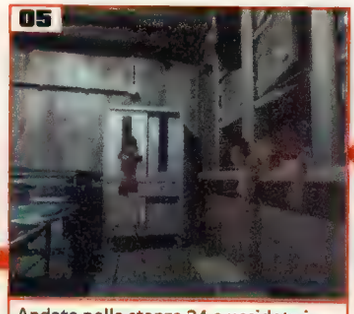
03

Ora uscite, dirigetevi a sinistra ed entrate nella porta semi-distrutta che si trova alla fine del corridoio. Entrate nel tombino, uccidendo i cani ed entrando nella porta successiva. Uscite dalla stanza ed incontrerete Sherry. Dopo una breve sequenza d'intermezzo il controllo passerà a Sherry. Dirigetevi verso l'ascensore e salite. Ci sono alcuni cani che sorvegliano la zona quindi cercate di muovervi piuttosto rapidamente.

04

Andate a sinistra ed entrate nella porta. Prendete la mappa delle fogne che si trova sul muro quindi dirigete nella stanza con il pozzo. Saltate nel pozzo e muovete le scatole contro il muro in modo da formare un ponte, quindi usate il pannello. Attraversate il ponte di scatole e prendete la chiave. Entrate nell'altra porta presente in zona e scendete con l'ascensore. Cercate le granate quindi tornate indietro e riprendete il controllo di Claire.

05



Andate nella stanza 24 e uccidete i *lickers*. Prendete la carta rossa dal *cabinet*. Uccidete i cadaveri che tornano in vita. Uscite e dirigetevi lungo il corridoio verso la stanza delle armi. Dentro recuperate i proiettili, la sacca e il fucile mitragliatore.
A questo punto tornate verso la stanza 11 e seguite la guida di Leon dall'inizio del box 18 fino alla metà del box 19 subito dopo aver preso il pezzo della pietra blu.

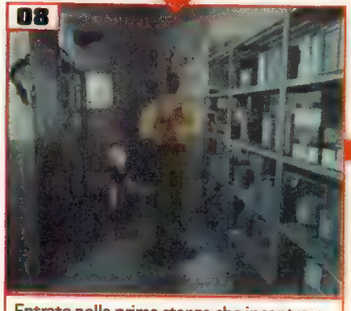
06

Mettete insieme i pezzi della pietra blu e portateli nell'ufficio del vostro capo, stanza 17. Avvicinatevi alla scrivania e premete il pulsante vicino al quadro, facendolo spostare. Mettete le 3 rocce nei 3 buchi: aprirete così una porta. Entrate, prendete la lettera e scendete con l'ascensore. Dirigetevi lungo il corridoio ed entrate nella porta. Dopo una breve sequenza d'intermezzo prendete i proiettili e scendete lungo la scala.

07

Ora è il momento di combattere. Usate la pistola sui personaggi minori e fate fuoco con le granate contro il Tyrant. Una volta ucciso, tornate indietro e prendete Sherry dove l'avete lasciata. Ritornate dove avete combattuto contro il Tyrant e premete il pulsante per abbassare la scala. Scendete nelle fogne con Sherry. Ci sarà una breve sequenza d'intermezzo dopo la quale vi troverete ai comandi della piccola pulzella.

08



Entrate nella prima stanza che incontrerete e uscite usando la ventola. Evitate gli *zombie*. Vi troverete all'interno di un tubo: evitati alcuni insetti, raccogliete la moneta d'argento. Dopo una breve sequenza vi troverete nei panni di Claire. Dirigetevi verso la parte bassa delle fogne ed entrate nella prima porta. Lungo il tragitto raccogliete le erbe. Nella stanza troverete un *Save Point*, una cassa e un block-notes. Se scenderete lungo la scala troverete anche munizioni e dello spray. Tornate poi nella stanza principale e usate l'ascensore per scendere.

09

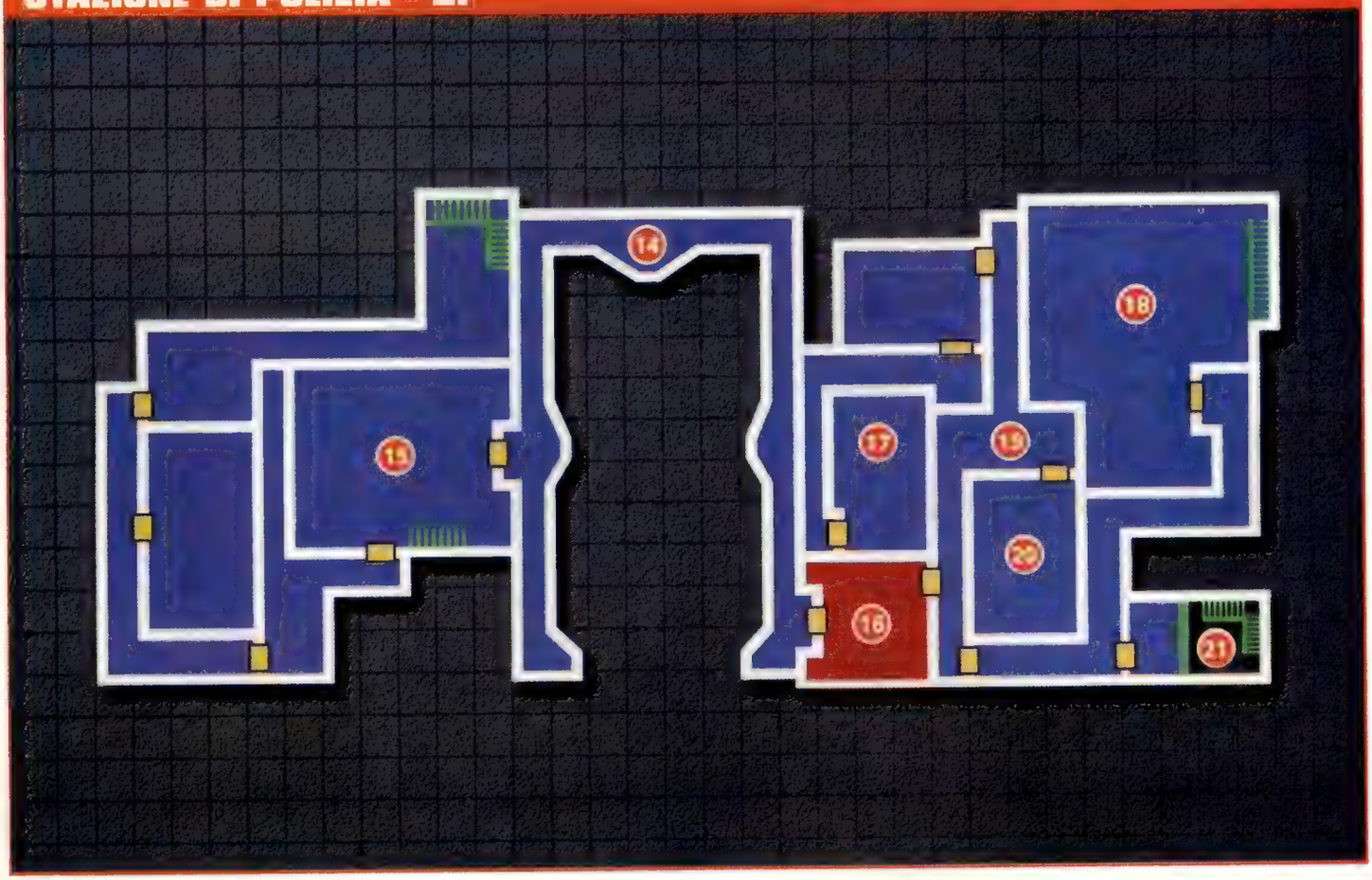
Quando l'ascensore si ferma, prendete la mappa sul muro ed entrate nelle fogne. Procedete nello schermo fino a quando non troverete un'alcova nel muro.
Esaminatela, quindi prendete i proiettili che si trovano vicino al corpo. Non si tratta di profanare una tomba: queste munizioni vi serviranno e non poco in seguito. Ora fate rotta per la stanza 28 e seguite la guida di Leon dall'inizio del box 21 fino al box 27 quando inserirete la password "GUEST" nel computer.

10

Ora andate nell'area 34 e inserite la *card* nella porta. Recuperate il siero, uccidete gli *zombie* e accendete la luce. In un angolo della stanza troverete un disco. Andate verso il computer e usate il siero, quindi premete il pulsante che si trova in fondo alla stanza. Tornate al terminale e prendete il siero rielaborato. Tornate nella stanza 37. Andate verso la macchina sulla sinistra e usate il preparato. L'intruglio subirà un'altra evoluzione. Dirigetevi verso l'area 39, usate il disco sul terminale e seguite la guida di Leon dall'inizio del box 28.

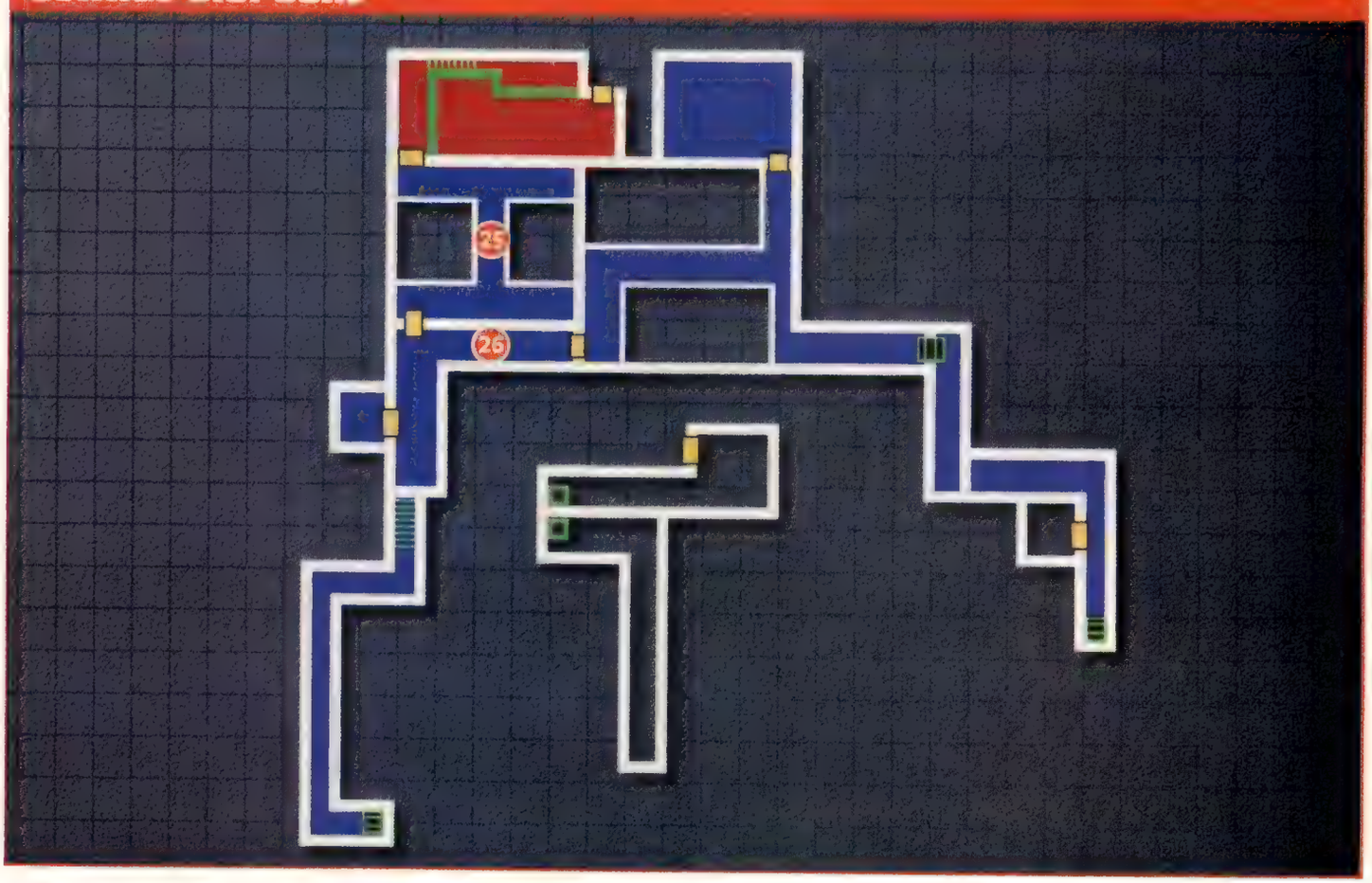
STAZIONE DI POLIZIA - 1F

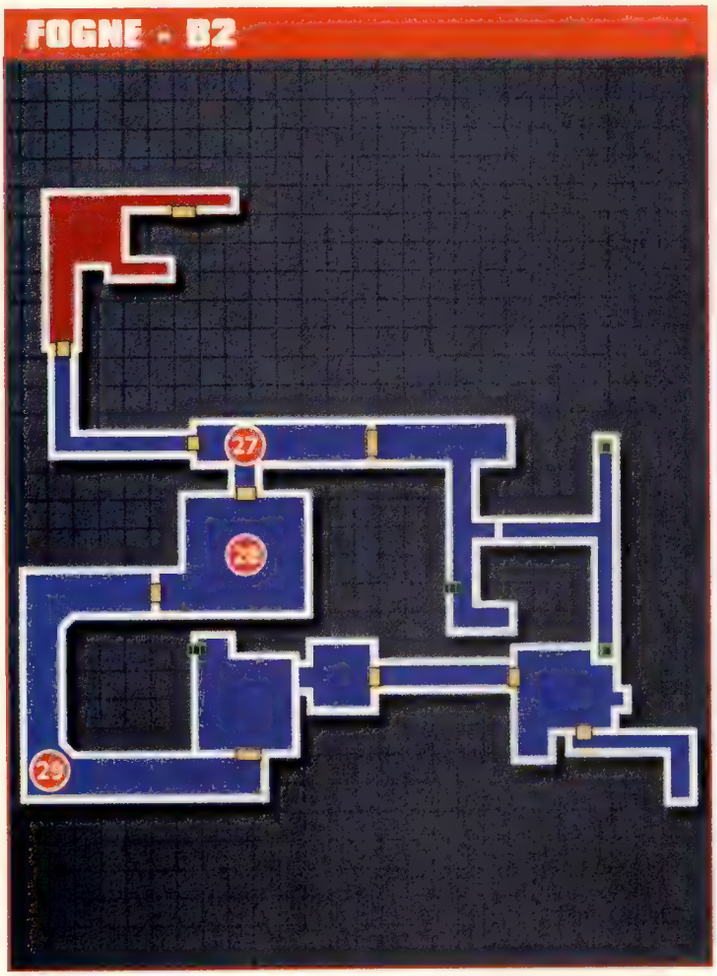
STAZIONE DI POLIZIA - 2F

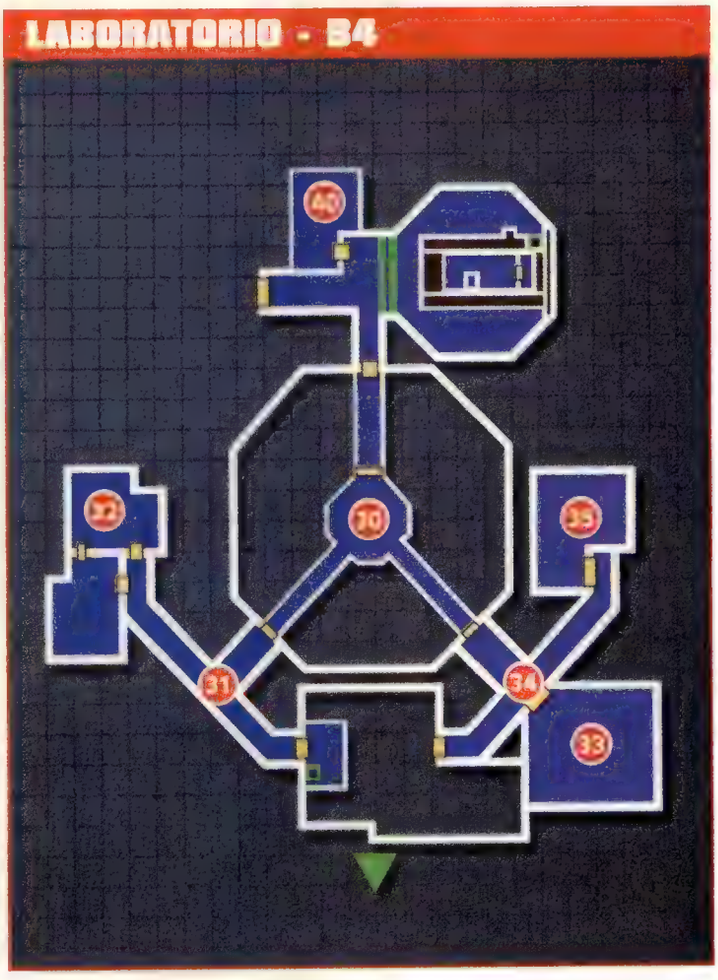


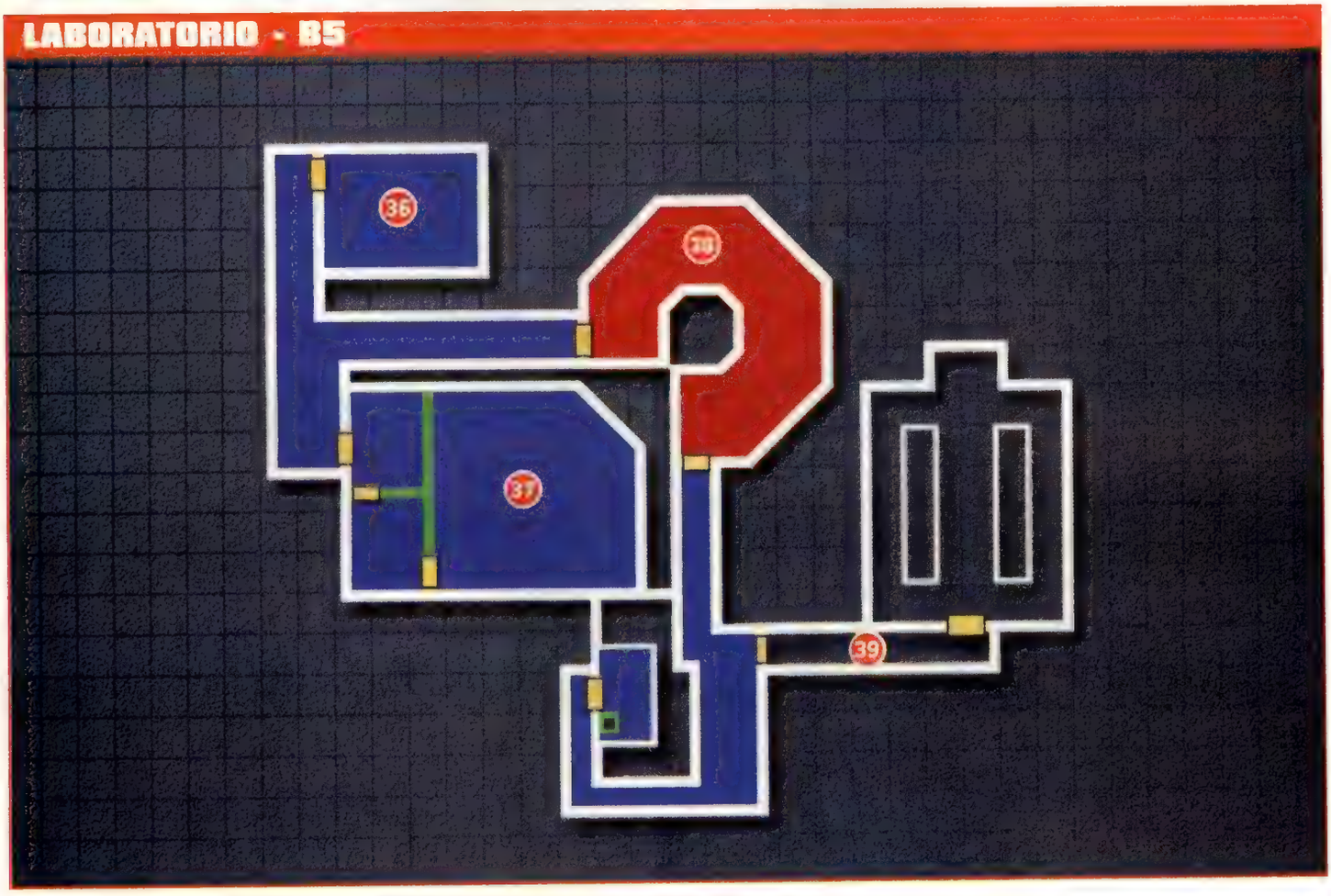
STAZIONE DI POLIZIA - B1

SEWAGE DISPOSAL




FOGNE - B2
27
28
29


LABORATORIO - B4
40
32
30
35
31
34
33


LABORATORIO - B5
36
38
37
39

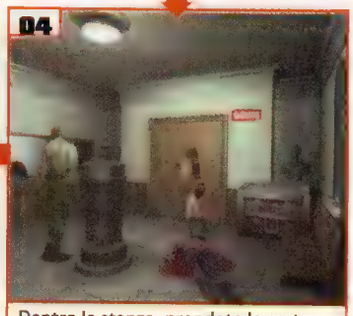
CLAIRE: SCENARIO B

LA STAZIONE DI POLIZIA

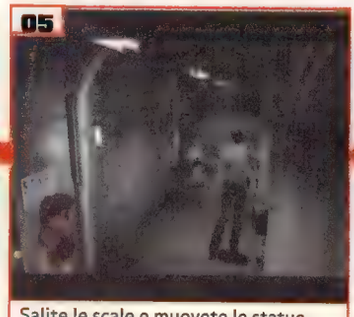
Evitate gli *zombie* ed entrate nel cancello a destra. Girate a destra nella stanza che contiene la *cabin key*. Prendetela ed evitate gli *zombie* correndo verso la porta sul lato opposto. Prendete i proiettili. Lasciate la stanza e salite evitando i vari morti viventi. Dopo la sequenza entrate nella porta opposta all'elicottero distrutto. Dirigetevi verso la *hall* uccidendo i corvi. Prendete i proiettili dal cadavere e andate verso la stanza 14 prendendo ciò che vi serve nella 16.

Evitate gli *zombie,* esaminate il muro vicino alle porte della libreria e prendete il medaglione dell'unicorno. Scendete la scala d'emergenza e usate il medaglione sulla statua nella sala principale: otterrete la *Spade Key*. Ispezionate la reception per un lanciagranate e nastri d'inchiostro (Leon qui otterrà il fucile). Andate nella stanza 12 attraverso le scale (numero 21). Troverete delle erbe. Esaminate il cadavere per altri proiettili. Ora ammazzate qualche *zombie* ed evitate gli altri.

Nel piccolo ufficio si trova una cassaforte: apritela con la combinazione "2236". Dentro troverete una mappa e dei proiettili. Dietro la scrivania ci sono nascoste delle erbe (Leon troverà i proiettili). Nella stanza principale c'è il manicotto della valvola. Andate verso l'elicottero in fiamme che si trova nell'area 18. Usate il manicotto sulla valvola per spegnere l'incendio, quindi frugate nell'elicottero per alcune munizioni. Tornate quindi nella hall e preparatevi ad affrontare il Terminator. Eliminatelo usando il lanciagranate, quindi dirigetevi verso la stanza 20 dove dovrete prendervi cura di un *licker*.

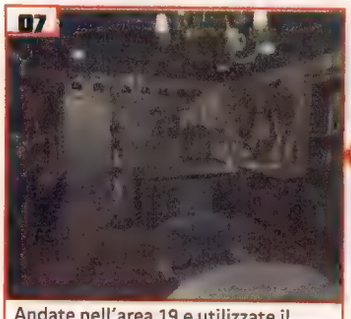


Dentro la stanza, prendete la carta blu, quindi dirigetevi verso il computer nella sala principale. Usate la carta, quindi andate verso la stanza 2. Uccidete gli zombie e prendete il blocco appunti e lo spray dalla scrivania (Leon non può aprire la scrivania). Andate nella stanza 3 e prendete l'accendino e il rapporto (Leon troverà lo spray). Ora andate nella stanza 6. Prendete il rapporto delle operazioni e la gemma rossa nella stanza posteriore, accendendo il fuoco.
Nell'angolo a destra della stanza ci sono dei proiettili.



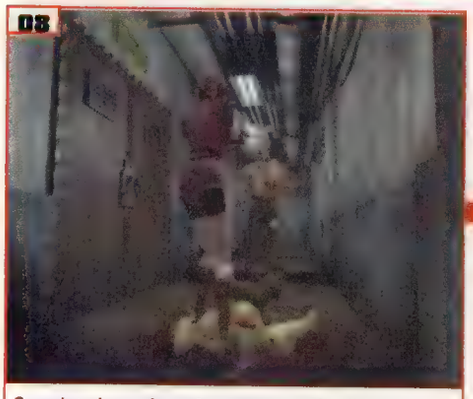
Salite le scale e muovete le statue come avete fatto in precedenza. Prendete la gemma rossa. Andate verso l'ufficio. La chiave è nella scrivania mentre il *bowgun* è nell'armadio (Leon prenderà la chiave più tardi e la Magnum dall'armadio). A questo punto uscite dalla stanza e salvate Sherry. Aprite la scrivania per alcuni proiettili (Leon otterrà la chiave quando Sherry entrerà nel buco). Entrate nella libreria e, come prima, muovete gli scaffali. Prendete la pietra (Leon otterrà anche un pezzo degli scacchi).

Tornate nella stanza 20 e usate le gemme sul muro. Prendete il pezzo di pietra (Leon prenderà il *King Plug*). Andate nella stanza 9, uccidete il mostro e prendete lo spray e la pietra con l'aquila. Ora andate nella stanza 5. Superate la porta ed entrate nell'ufficio. Nella piccola stanza sulla sinistra uccidete lo *zombie* e prendete il detonatore. Combinate l'esplosivo con il detonatore, quindi cercate la sala principale per qualche gadget.

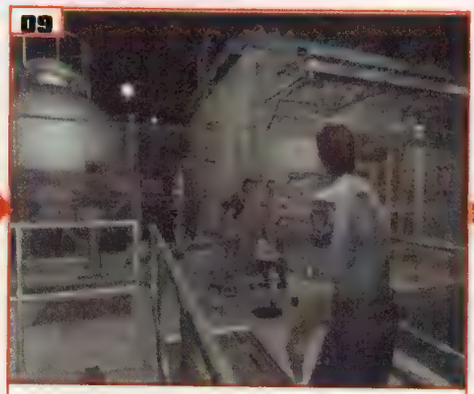


Andate nell'area 19 e utilizzate il detonatore sulla porta vicino all'elicottero. Entrate nella porta e gustatevi un'altra bella sequenza. A questo punto uscite attraverso l'altra porta nella stanza ed attraversate la piccola sala. Colpite le luci, quindi recuperate Sherry e il secondo diario della segretaria.
Prendete i proiettili dalla cassa quindi tornate nell'ufficio del capo. Per finire, in questa stanza prendete la chiave e il diario. Ora fate rotta per i sotterranei attraverso la porta numero 13.

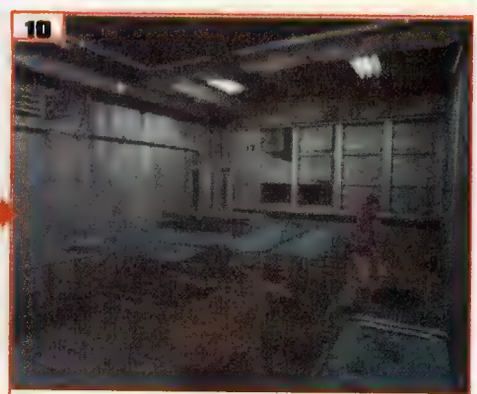
LE FOGNE



Scendete lungo le scale e spazzate via gli *zombie*. Entrate nella prima porta a destra. Dentro troverete una mappa e un pannello di controllo. Inserite la sequenza: su, giù, su, giù, su. Da qui girate a sinistra e procedete lungo il corridoio fino ad arrivare in una zona molto sporca. Uccidete i cani e scendete lungo la scala. Usate la *Storage Room* per salvare. Uscite e incontrerete nuovamente Sherry. Ora dovrete giocare vestendo un po' i suoi panni.



Questo schema è uguale a quello di Claire nel primo scenario: evitate gli *zombie* ed entrate nella porta alla destra verso la stanza del pozzo. Muovete le casse in modo da formare un ponte, quindi usate il pannello per far salire l'acqua e usate le casse per prendere la chiave. Fatto ciò, potrete entrare nella porta opposta raggiungendo una zona con alcuni *zombie* e dei proiettili. Ritornate al punto di partenza per riprendere il controllo di Claire.



Dopo la solita scena dirigetevi verso la stanza 24 ed uccidete i mostri per prendere la carta. Usate la carta rossa sulla porta della *Storage Room* per prendere le munizioni.
Ora dirigetevi verso il parcheggio indicato sulla mappa con il numero 22. Uccidete i cani. Entrate nella porta con il furgoncino del poliziotto. Una volta dentro, troverete una pinza vicino al tombino. Ci sono anche delle munizioni.

11

Ora salite verso la stanza 11, prendendo i proiettili e un altro diario. Dirigetevi verso la stanza 10. Prendete lo spray dalla scrivania. Accendete la fornace con l'accendino e girate le manopole nel seguente ordine: 12, 13, 11. Prendete la ruota che cade. Non appena lo farete, il Terminator entrerà attraverso il muro. Potreste anche affrontarlo, ma sarà molto meglio alzare i tacchi e cominciare a correre. Uscite dalla stanza e gustatevi la scena del Terminator che sfonderà un altro muro. Riempitelo di proiettili quindi frugatelo a dovere.

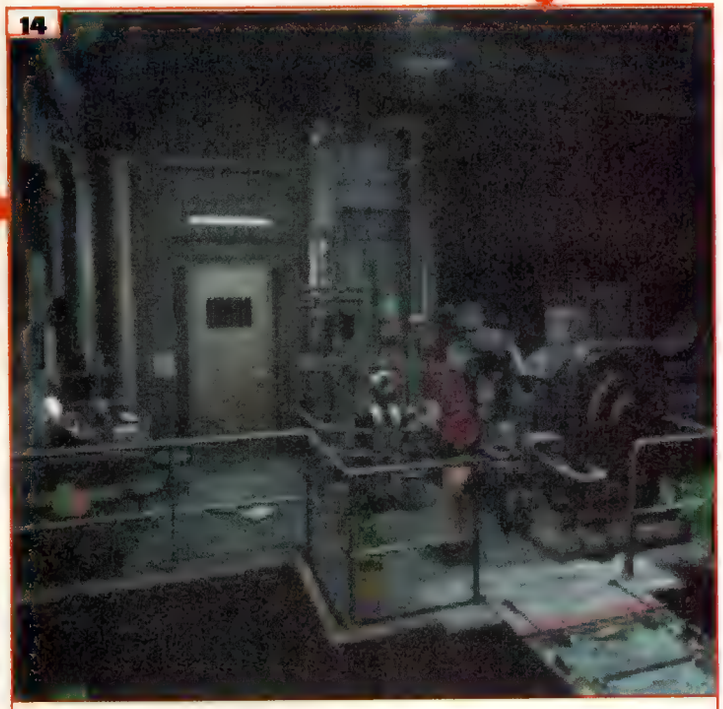
12

Dirigetevi verso il terzo piano della stazione usando le scale della libreria. Nella torre usate la pinza sul buco nel muro. Salite le scale e usate la ruota nella macchina per aprire la porta. Prendete l'ultimo pezzo della pietra (Leon prenderà il *Knight Plug*). Con le 3 pietre tornate all'ufficio del capo (stanza numero 17). Il Terminator apparirà: uccidetelo e continuate verso l'ufficio. Ora premete il bottone vicino al quadro e usate le tre pietre per entrare. Nel passaggio date la lettera al capo, quindi scendete con l'ascensore ed entrate nella stanza. Dopo la solita sequenza esaminate l'area per dei proiettili quindi scendete le scale.

13

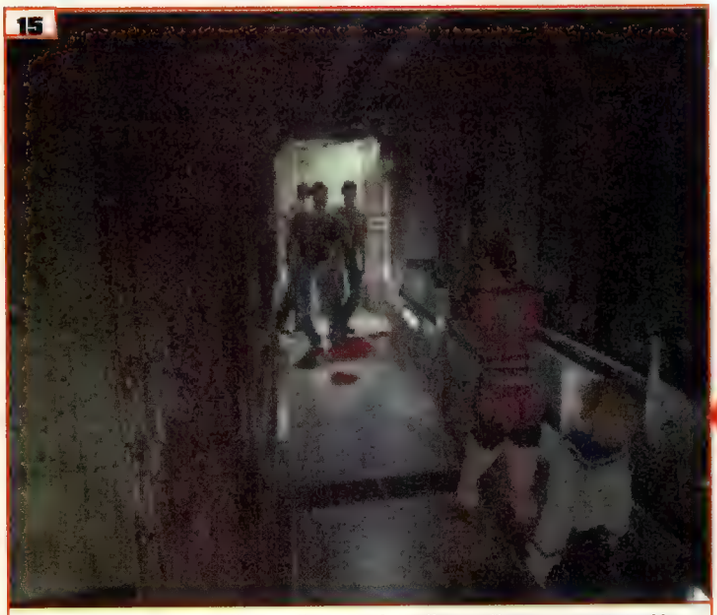
Ora dovrete sostenere una battaglia con Tyrant. Il modo migliore per eliminarlo è quello di scaricargli contro tutte le granate cercando di evitare i suoi colpi. Una volta che il malefico ci ha lasciati, tornate indietro e prendete Sherry. Ritornate dove avete sostenuto il combattimento e premete il pulsante per abbassare la scala. Salite e gustatevi la scena. Procedete nelle fogne dentro l'alcova e attraverso la porta. Troverete un fax e dello spray. Dopo un'altra sequenza scendete con l'ascensore. Incontrerete Leon. Andate a destra quindi giù nel corridoio, prendendo la mappa sul muro.

14



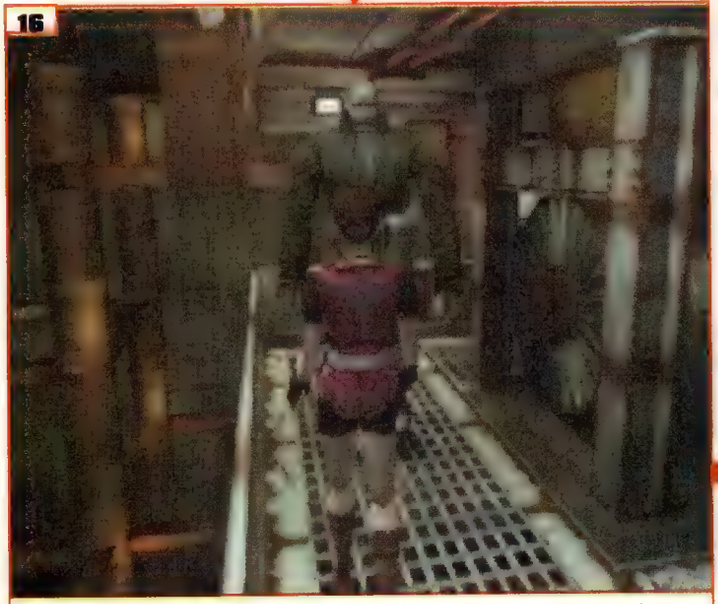
Andate attraverso la porta nelle fogne ed entrate nell'alcova con i due cadaveri. Uno ha dei proiettili, mentre il secondo possiede il medaglione d'argento. Dirigetevi verso l'area 28 evitando i ragni e usando la valvola per abbassare il ponte. Attraversatelo, quindi alzate il livello per un secondo passaggio. Prendete le erbe. Andate dove il coccodrillo attacca nel primo scenario. Dirigetevi nella stanza con la spazzatura e salite la scala. Nella stanza successiva andate sulla rampa e prendete il fax e il secondo medaglione d'argento. Usate la valvola sul tubo ed entrate. Andate verso l'area 27 e usate le monete nella macchina vicino alla cascata. Entrate nella porta.

15



Superate il ponte e usate il pannello per attivare il tram. Entrate e mettetevi in viaggio (nello scenario di Leon verrete attaccati qui). Usate l'accendino sul *Flare Gun* e prendete la chiave del box delle armi. Superate la porta ed eliminate gli *zombie*. Andate a sinistra all'intersezione e prendete lo *Spark Gun* dal cadavere (Leon prenderà le parti del fucile). Tornate indietro verso la porta dalla quale siete entrati. Troverete delle erbe a destra dell'incrocio e una scala a sinistra. A questo punto salite lungo la scala.

16



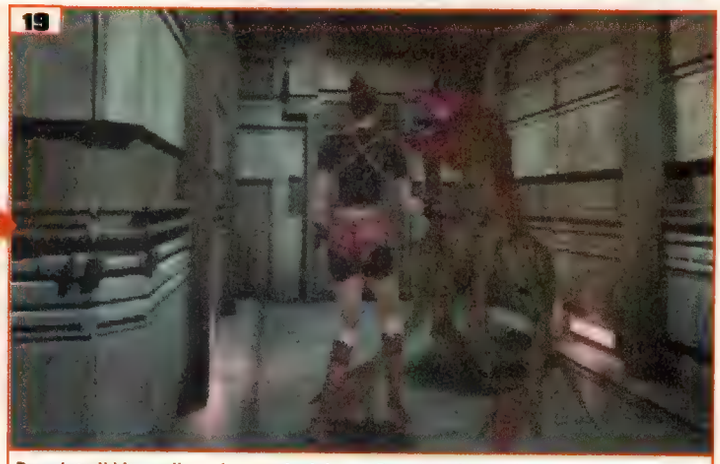
Nella stanza troverete dello spray e delle munizioni. Dopo la sequenza uscite e frugate il garage per la mappa e alcuni proiettili. Usate l'ascensore sul lato dove si dovrebbe trovare la rimessa. Andate a sinistra attraverso la porta e lungo il corridoio in una stanza con dei monitor. Prendete la chiave del pannello sulla console. Esaminate i monitor e preparatevi ad una bella sorpresa. Eliminate lo scocciatore, quindi frugatelo per qualche proiettile extra. Fatto ciò, tornate nella stanza dove si trovava Ada o Sherry.

17

Andate verso la macchina con Sherry e usate la chiave del pannello di controllo. Arriverà la motrice. Attivatela e saliteci dentro. Ancora una volta verrete attaccati dal Tyrant. Fatelo fuori utilizzando le armi pesanti. Continuate a muovervi visto che il mostro tenderà a saltarvi in testa. Una volta risolto anche questo inconveniente tornate indietro. Usate la piattaforma come ascensore. Uscite e andate attraverso la ventola sulla piattaforma. Seguite il corridoio fino a quando non raggiungerete una grossa stanza. Assicuratevi di recuperare le erbe dalla cesta.

IL LABORATORIO

Muovete la cassa sull'ascensore. Spingete la cassa giù dall'ascensore e sul corridoio. Spostatela dietro alle altre casse, in modo da poterci salire più tardi. Tornate indietro lungo il corridoio e cercate lo scienziato morto. Scendete con l'ascensore e premete il pulsante che si trova alla fine del corridoio, quindi tornate indietro da dove eravate usciti dalla ventola. Salite sull'ascensore e usate il pannello. Uscite, uccidete lo *zombie* quindi andate verso la *Storage Room* per delle munizioni e dello spray. Ora andate nella stanza 35.

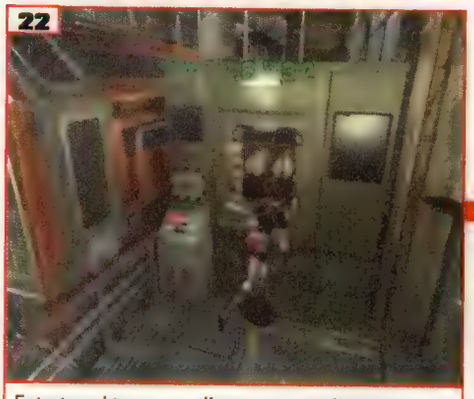


Prendete il kit medico e la scatola dei fusibili usando la scatola sulla console di fronte. Portate il nuovo fusibile nell'area 30 e usatelo. Ora andate verso la stanza 32. Prendete il memoriale e le munizioni. Le piante saranno sparite, quindi buttatevi nel condotto. Prendete le munizioni e l'inchiostro. Uscite e tornate indietro lungo il corridoio, aprendo la porta di metallo. Entrate nella porta che i Triffid stavano sorvegliando. Uccidetene un altro, prendete le erbe e scendete per la scala.

Ora tornate indietro dove avete iniziato a spostare le casse usando l'ascensore nell'area 40.
Salite sulle casse per raggiungere il corridoio più in alto e usate la chiave della stanza P sulla porta.
Tornate indietro e gustatevi la sequenza.
Fatto ciò tornate nell'area 30, prendendo con voi sia la *Master Key* (Leon dovrà andare nella Storage Room nell'area 40 per trovarla). A questo punto salite sull'ascensore e usate la chiave sul pannello.

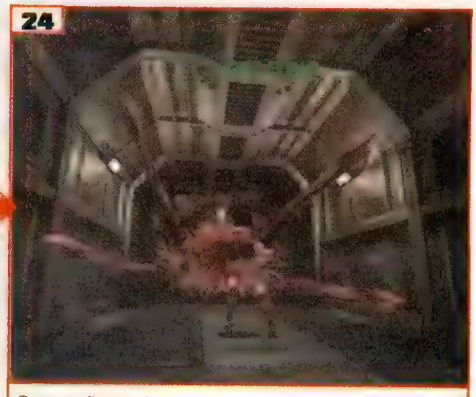
Spostatevi nella stanza 38 uccidendo i 3 *licker* che incontrerete nel corridoio lungo il vostro cammino. Prendete la mappa dai monitor, quindi andate nella stanza 37. Usate la chiave della scatola delle armi sull'armadio e prendete i proiettili (Leon troverà i pezzi della Magnum). Prendete anche lo spray dal tavolo. Entrate nel laboratorio, uccidendo tutti gli *zombie* che incontrerete lungo il vostro cammino. Prendete la chiave della stanza P dalla scrivania. Lasciate la stanza e preparatevi a incontrare Annette in una delle solite sequenze.

LO SCONTRO FINALE



Entrate nel treno e, nella parte posteriore vicino alla cassa e al punto di salvataggio, troverete la *platform key*. Prendete i kit e le armi pesanti: assicuratevi inoltre di avere due *slot* liberi nell'inventario (ne avrete bisogno più avanti). Prendete la chiave e lasciate il treno. Andate a sinistra attraverso i doppi cancelli quindi procedete dritti. Andate verso il pannello e prendete i *plug* dal terminale. Questi vi occuperanno due spazi. Visto?

Andate sotto le scale, seguendo la freccia sul pavimento. Usate il *plug* che avete per ripristinare l'energia. Ora dovrete combattere il Terminator. Continuate a correre zigzagando ed evitando gli attacchi del maledetto. Dopo diversi colpi di granata un lanciarazzi farà la sua comparsa sullo schermo. Fate saltare il Terminator, andate verso il treno e dirigetevi verso gli *zombie*. Usate il pannello per aprire le porte del treno. Salite nella parte anteriore del convoglio e usate la leva per farlo partire.



Dopo un'interminabile sequenza vi troverete di fronte al boss dei boss, una super incarnazione di William-Birkin-Tyrant. Nonostante il suo aspetto, il mostro è piuttosto semplice da abbattere. Dovrete solo restare indietro bersagliando il poveretto con i vostri razzi. Scaricategli addosso tutto quello che avete e una volta abbattuto potrete gustarvi l'unica vera sequenza di fine gioco, che ci rimanda a ***Resident Evil 3***. Ora tutto quello che vi resta da fare è beccare i due personaggi segreti.

LEON: SCENARIO B

VAI... VAI... VAI...

Lo scenario B di Leon è molto simile a quello di Claire. Dovrete solo seguire la guida prestando attenzione a un paio di variazioni prontamente riportate qui sotto.

01

Seguite la guida di Claire fino al box 6 subito dopo aver preso il *plug*. Ora andate nella stanza 3: troverete alcuni proiettili, un film e l'accesso alla stanza che contiene la *Heart Key*. Uccidete lo *zombie* poliziotto e prendete la chiave dalla scrivania. Prendete le munizioni e una piccola chiave nella stanza principale. Usate la chiave nella scrivania vicino alla libreria per trovare una parte della pistola.

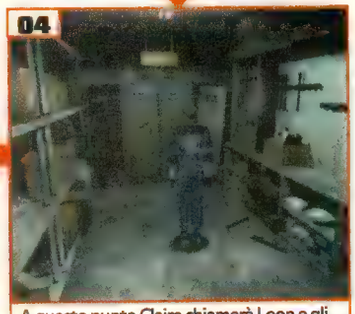
02

Andate nella stanza degli interrogatori (numero 9). Dentro troverete dello spray e un *plug*. Ora fate rotta verso i sotterranei che potranno essere raggiunti tramite la stanza 13. Scendete. Entrate nella prima porta a sinistra. Dentro troverete una mappa e un generatore. La sequenza è: su, giù, su, giù, su. Da qui andate verso il parcheggio, stanza 22. Incontrerete così Ada.

03

Spingete il furgone del poliziotto via dalla porta ed entrate. Dirigetevi verso la cella. Prendete l'apri-tombino e scendete nelle fogne. Uccidete i cani. Proseguite nelle fogne evitando i ragni. A questo punto vi imbatterete nuovamente in Ada e potrete giocare con lei. Superate gli *zombie* ed arrivate nella stanza con il pozzo prendendo la mappa lungo il tragitto. Fate un ponte con le casse e attivate l'acqua per prendere la chiave. Prendete le munizioni dalla stanza. Tornate verso la ventola e infilatevi nuovamente i pantaloni di Leon.

04



A questo punto Claire chiamerà Leon e gli dirà di andare nell'ufficio del capo. Recatevi nella stanza 24. Uccidete i cani nel parcheggio. Nella stanza delle autopsie uccidete i due mostri prima di prendere la chiave. Usate la carta sulla porta della stanza delle armi, in basso rispetto alla sala. Dentro troverete un fucile mitragliatore, sempre se Claire lo ha lasciato nello scenario A, e alcune munizioni.

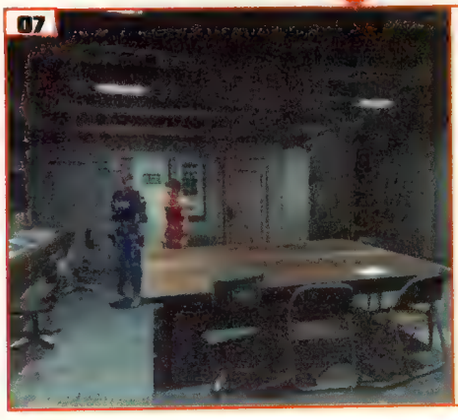
05

Andate nella stanza 11 e prendete le munizioni e il diario. Dirigetevi nell'ufficio del capo, stanza 17. Lungo la strada uccidete o evitate i vari mostri. Nell'ufficio prendete il diario quindi dirigetevi attraverso la porta lungo il corridoio. Nella stanza piccola troverete il secondo diario della segretaria e una pinza. Eliminate il Terminator e frugatelo per qualche munizione.

06

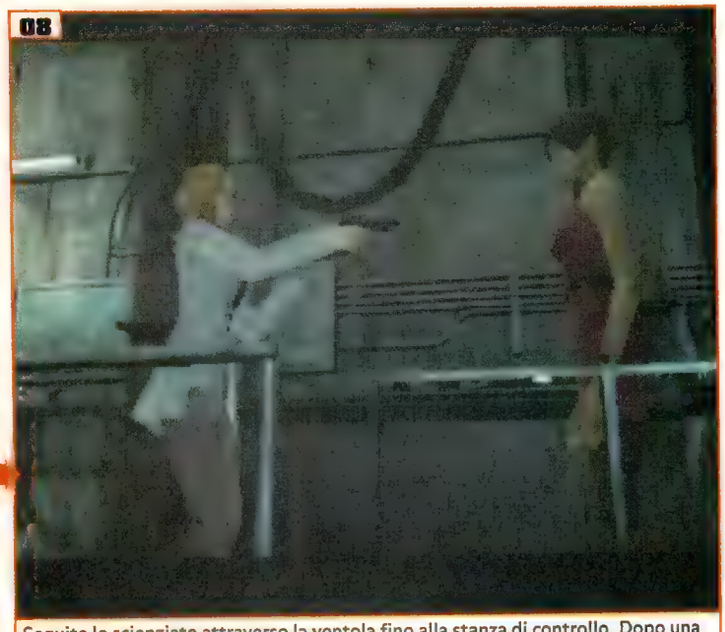
Ora andate nella stanza 10 e seguite la guida di Claire dall'inizio del box 11, fino al box 12, subito dopo che avrete recuperato il *king plug*. Una volta che avrete il tappo scendete nel pozzo. Troverete Ben chiuso in cella; gustatevi la scena di intermezzo. A questo punto tornate nelle fogne e verso la stanza 25. Dovrete affrontare Tyrant. Il ragazzo vi attaccherà con un pezzo di tubatura. La sua velocità è a dir poco ridicola per cui limitatevi ad evitarlo scaricandogli addosso tutto il vostro arsenale.

07



Un trucco molto utile quando siete inseguiti da un gruppo di parassiti è quello di lasciare la stanza: quando vi entrerete nuovamente i maledetti saranno fuori gioco. Una volta ucciso il Tyrant usate i quattro pezzi degli scacchi sulla porta. Incontrerete così Ada. Scendete nelle fogne attraverso la porta quindi entrate nell'alcova sulla sinistra. Nella stanza prendete il fax, le munizioni e usate l'ascensore per uscire. Ci sarà una sequenza con Leon che viene schiacciato. Con il nostro baldo errore fuori gioco per qualche istante vi troverete a controllare Ada.

08



Seguite lo scienziato attraverso la ventola fino alla stanza di controllo. Dopo una sequenza scendete la scala fuori dalla stanza. Tornerete così nei panni di Leon. Entrate nelle fogne; evitando i ragni andate verso l'alcova con i cadaveri. Prendete la moneta e la chiave quindi andate nella stanza 28 e seguite la guida di Claire dall'inizio del box 14 fino alla fine del gioco.

TOP SECRET!

ATTENZIONE!

Le pagine seguenti contengono passaggi e segreti che alcuni utenti potrebbero voler scoprire da soli. Se volte terminare il gioco con le vostre mani (seee...) fermatevi ora, altrimenti proseguite pure. Noi vi abbiamo avvisato...

NUOVI COSTUMI

Volete dei nuovi costumi per i nostri due paladini? Bene, ecco come fare per averli. Iniziate una nuova partita a livello di difficoltà *Normal*. Giocate la prima fase come se nulla fosse, facendo però attenzione a non raccogliere alcun oggetto. Una volta che avrete raggiunto il cancello che porta al negozio del poliziotto scendete le scale verso il ponte. Vi troverete così opposti a uno super-*zombie* tratto direttamente dal primo episodio del gioco. Entrate nella stazione e prendete i proiettili che dovrete usate per uccidere il malefico. Esaminate il corpo del mostro e prendete la chiave. Usate la chiave nella *Dark Room* nella stazione di polizia, stanza 7 sulla mappa. Leon avrà così 2 nuovi costumi e anche Claire potrà sfoggiare un vestitino nuovo oltre a una fantastica Colt SAA.

PAGELLE

Diversi trucchi si attiveranno a seconda del vostro punteggio di gioco. Ecco come sapere che tipo di eroe siete!

Livello A: Terminate il gioco in meno di 3 ore evitando di usare gli spray. Solo le erbe sono consentite.

Livello B: Terminate il gioco in meno di 3 ore.

Livello C: Terminate il gioco in un tempo fra le 5 e le 7 ore.

Livello D: Finite solo questo dannato gioco. Il vostro livello sarà abbassato di un punto ogni volta che userete una super-arma (come il lanciafiamme o lo *Spark Gun*) oppure se salverete la vostra posizione per più di 12 volte.

Ah, quasi mi dimenticavo... Ovviamente per poter usufruire di tutti questi trucchi dovrete prima riuscire a terminare il gioco a livello *Normal*. Cosa dite, siete abbastanza uomini per riuscirci?

REVOLVER E COLT

Se riuscirete a terminare il gioco in due ore e mezza nello scenario A e ad ottenere un punteggio di A o B verrete ricompensati con un lanciarazzi con proiettili infiniti. Per il secondo scenario avrete a disposizione due tragitti. Se finirete il gioco con un punteggio di A o B in meno di tre ore otterrete un fucile mitragliatore, ovviamente con munizioni infinite. Se invece terminerete il gioco sempre a livello A o B in meno di due ore e mezza otterrete, oltre al lanciarazzi, anche una fantastica pistola Gatling tratta direttamente da *T2*.

PERSONAGGI SEGRETI: HUNK

Hunk è un membro della SWAT che è stato intrappolato nelle fogne. Ricordate la sequenza del film dove il Tyrant faceva a pezzi tutti i suoi colleghi? Per giocare il suo scenario terminate gli scenari A e B di Leon e Claire con un punteggio A. La missione di Hunk sarà quella di uscire dalle fogne. Non si tratta di un'impresa particolarmente impegnativa: il nostro errore sarà infatti dotato di alcune pistole e, anche se non potrà raccogliere proiettili e munizioni lungo la strada, non doveste incontrare grossi problemi in questa sua fuga verso la libertà.

PERSONAGGI SEGRETI: TOFU

Tofu è davvero un personaggio... onesto. Se volete proprio vestire i panni di questa simpatica canaglia dovrete prepararvi ad affrontare un'impresa mica da ridere ovvero riuscire a completare i 6 scenari con un punteggio di A. In parole povere dovrete terminare gli scenari A e B di Leon e di Claire e poi ancora i loro scenari A. Così come per Hunk, la commissione di Tofu sarà quella di raggiungere il tetto del palazzo partendo dalle fogne. Questa volta però il nostro prode paladino non avrà a disposizione altro che un misero coltello. Secondo voi ne vale pena?

TRAILERS

Se volete avere tutti i film, allora aprite bene le orecchie. Ecco come fare: nella stanza STARS andate verso la scrivania grande che si trova in fondo alla stanza come appare nell'immagine qui sotto. Fate un lungo respiro quindi preparatevi perché dovrete esaminare la scrivania per ben 50 volte. Una volta che lo avrete fatto il film D entrerà a far parte del vostro inventario. Si tratta di una fantastica foto di Rebecca tratta direttamente dal primo episodio del gioco. Vabbé, non è niente di che, ma fa sempre piacere...

GUIDA A TOFU E HUNK

ATTENZIONE!

Se non volete ricevere aiuti/info/*cheat* sui personaggi segreti di ***RE2*** fermatevi e non andate oltre! E poi non dite che non vi avevamo avvertito...

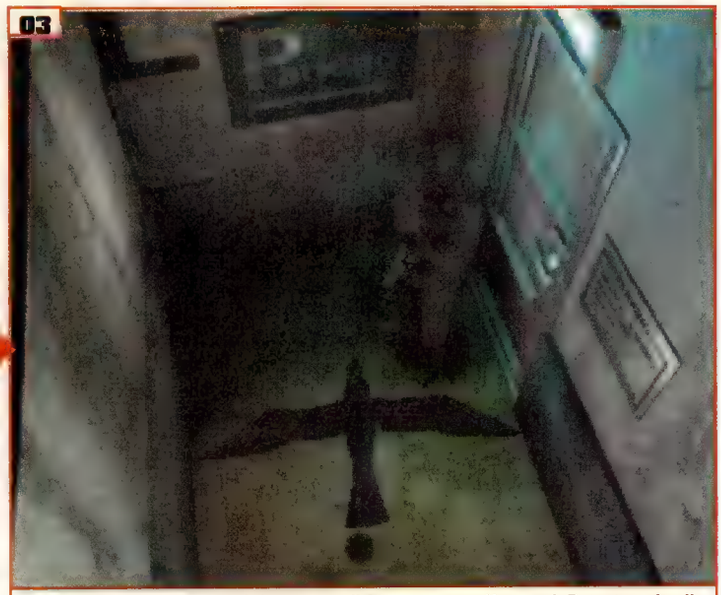
01

Inizierete la vostra avventura nelle fogne. Salite lungo le scale per raggiungere la prima stanza. Uccidete lo *zombie* alle vostre spalle e quello nel corridoio. Correte nell'angolo della stanza, evitando i morti viventi che vi si faranno incontro. Usate il corridoio per esibirvi in uno slalom quindi uscite dalla porta. Nella stanza successiva muovetevi costeggiando il muro a sinistra, sorpassate lo *zombie,* quindi zigzagate fino alla porta successiva

02

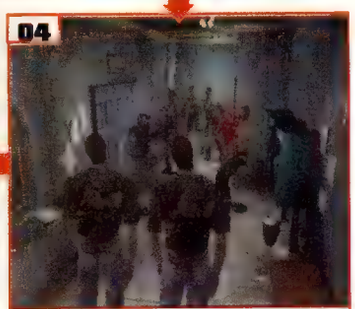
I ragni di questa locazione sono velenosi: correte attraverso le fogne costeggiando il muro a sinistra. Salite la scala. Nella stanza successiva mettetevi immediatamente a correre. Mandate a vuoto i cani, correte a sinistra e uscite dalla porta. Nella stanza successiva ci sono 2 *zombie* sul pavimento. Lasciate che vi prendano la gamba quindi spappolategli la testa con un calcio. Fatto ciò potrete facilmente evitare gli altri scocciatori e uscire dalla stanza.

03



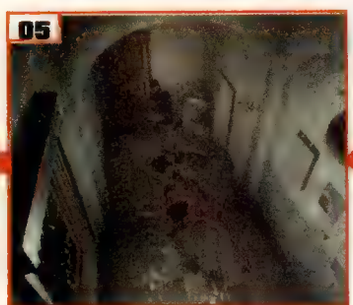
Nella stanza c'è un cane a sinistra, uno di fronte e uno più avanti. Potrete evitarli tutti. Correte a sinistra per evitare i primi due, quindi a destra per il terzo. Nella stanza successiva troverete svariati corvi che potranno essere facilmente ricondotti alla ragione con qualche colpo di pistola e un paio di coltellate. Se decidete di evitarli, iniziate a zigzagare puntando verso l'uscita. La sala successiva contiene 3 cani che potranno essere uccisi a colpi di revolver oppure evitati strisciando a destra. Ancora una volta uscite e preparatevi per i prossimi schemi.

04



Qui ci sono diversi *zombie*. Camminate dritti fino a quando la telecamera non cambierà inquadratura. A quel punto i nostri colleghi si presenteranno di fronte. Per evitarli aspettate che vi siano vicini, quindi girate intorno alla scrivania. La stanza successiva è una hall. Prendete i proiettili e procedete. Troverete 2 ragni. Aspettate dietro la colonna quindi correte nella direzione opposta agli aracnidi.

05

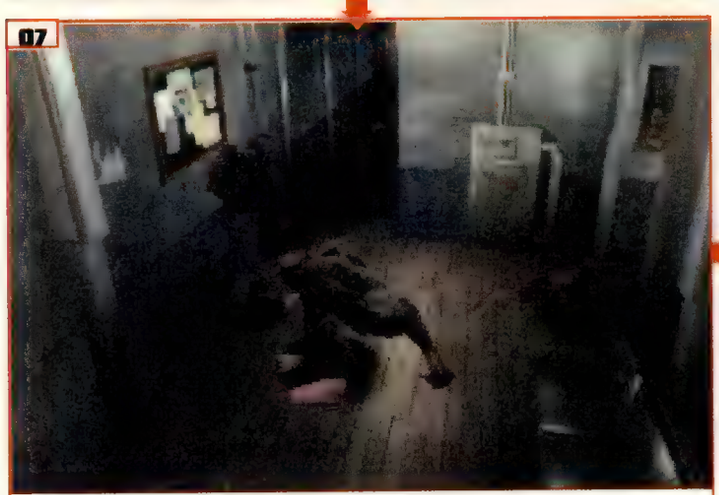


La locazione successiva contiene 3 *licker*. Procedete lungo il muro e non dovreste avere problemi. Più avanti incontrerete 2 *triffid*. Se vi garba potrete eliminarli a colpi di pistola Se invece non vi va di ingaggiare una battaglia a colpi di taglierino zigzagate. Una volta entrati nella stanza successiva, correte a destra per evitare le piante quindi fate un breve giro tondo e prendete le scale.

06

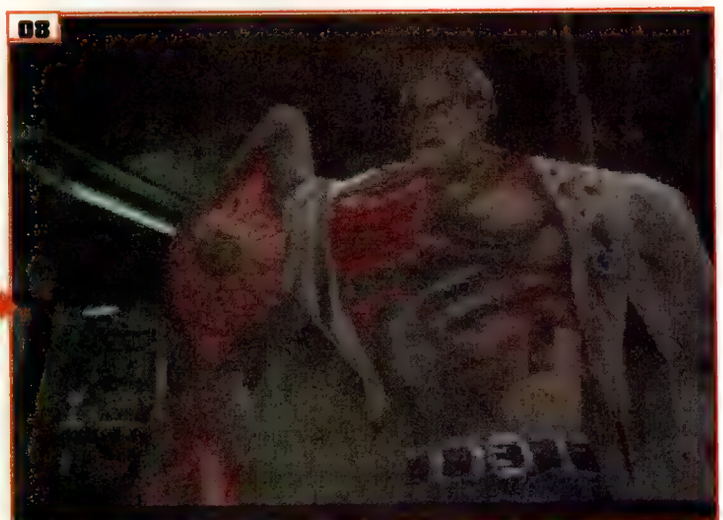
Nella sala superiore aspettate che il Terminator faccia il proprio ingresso in campo. Schivatelo, quindi girate e infilatevi nella porta correndo verso il basso. Nella sala seguente evitate i primi 2 *zombie* e superate i morti viventi afflitti dalla sindrome di "un-due-tre stella". Uscite, ma non abbassate la guardia...

07



Incamminatevi nel corridoio per poi mettervi a correre quando i *licker* vi si faranno vicino. Girate a destra e infilatevi nella libreria. Continuate verso la balconata. Hunk può uccidere le piante sul balcone, mentre Tofu dovrà per forza aspettare attaccato al muro lo sputazzamento delle piante per poi correre come un razzo. Nella stanza successiva Hunk potrà usare il revolver per gambizzare lo *zombie,* mentre Tofu farà meglio a darsela a gambe imboccando la porta.

08



Nella stanza successiva, correte a sinistra oltre gli *zombie*. Con Hunk potrete eliminarli abbastanza facilmente. Tofu invece potrà posizionarsi vicino alla carlinga dell'elicottero e affettare gli *zombie* non appena questi gli saranno a tiro. Nella stanza successiva dovrete affrontare il Terminator. Il modo migliore per evitarlo è quello di incassare un colpo per poi girargli alle spalle. Potreste anche cercare di ucciderlo, ma non è consigliabile a meno che non vi dilettiate a bersagliare un carro armato con una cerbottana. Buona fortuna gente.

Guida a GranTurismo • 1° Parte

*Avete il **miglior gioco di guida sul mercato**: ora dovete solo diventare il **miglior pilota**...*

LE BASI DEL GIOCO

1. FRENATA

Non così semplice come potrebbe sembrare. Occhio alle condizioni della pista e cercate il punto migliore per frenare. Se bloccate le ruote quando state curvando (anche in modo leggero) è facile che perdiate il controllo: cercate quindi di inchiodare nei rettilinei e nelle sezioni pianeggianti.

2. ACCELERAZIONE

Se volente esibirvi in una spettacolare partenza tenente premuto l'acceleratore. Quando il conto alla rovescia raggiunge l'uno, togliete il dito dal pulsante per qualche istante quindi premete nuovamente. La lancetta del contagiri andrà così a finire nella zona rossa proprio quando sullo schermo comparirà il segnale di partenza garantendovi un inizio al fulmicotone.

3. CURVE

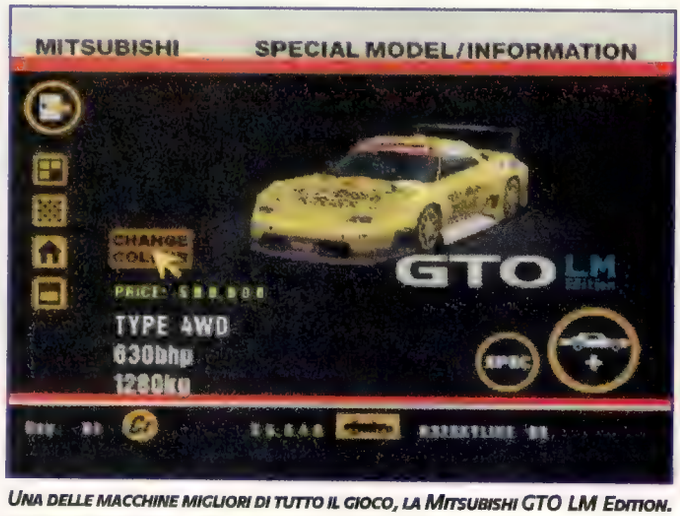
Ricordatevi sempre: lenti in entrata, veloci in uscita. Per far ciò è importante decelerare in tempo, impostare una traiettoria corretta e riaprire il gas non appena la strada comincia a raddrizzarsi. Quando vi avvicinate a una curva veloce limitatevi a sollevare per un istante il piede dal gas. Per le curve lente usate il freno, facendo attenzione a non bloccare mai le ruote. In caso di errore è assai probabile che finiate fuori pista o non riusciate a impostare una corretta traiettoria. Allungate la frenata solo quando state cercando di infilare una macchina che si trova davanti a voi; in tutti gli altri frangenti una guida pulita è quella che paga di più in *GranTurismo*.

4. MARCE

Le differenze fra cambio automatico e manuale sono minime, sia in termini di accelerazione che di velocità di punta. Così perché mai dovremmo complicarci la vita con il cambio manuale? Diciamo che si tratta di un problema di controllo. Scalare le marce aiuta nelle fasi di frenata, consentendo di mantenere sempre alto il numero dei giri anche in curve particolarmente lente.
Fate solo attenzione a non scalare troppe marce in sequenza: la brusca decelerazione potrebbe infatti rendere incontrollabile il vostro bolide, con esiti non proprio positivi...

5. CONTROLLO

Le macchine con la trazione anteriore sono molto precise negli inserimenti in curva. Le macchine con la trazione posteriore invece tendono a sbandare se sottoposte a brusche accelerazioni. Cercate quindi di scegliere il mezzo che meglio si adatta al vostro stile di guida. Ovviamente potrete anche selezionare una macchina con quattro ruote motrici: in questo caso sarete "ancorati" al terreno, anche se perderete sensibilmente in termini di accelerazione e nei tratti misti dei vari circuiti.



Una delle macchine migliori di tutto il gioco, la Mitsubishi GTO LM Edition.

LE BASI DELLA PATENTE

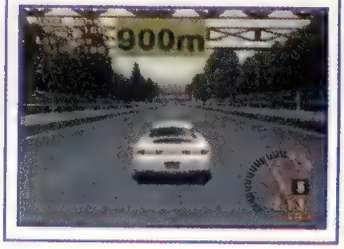
Prima di poter aver accesso a un tracciato dovrete superare alcuni semplici test. Le lezioni che troverete qui di seguito vi aiuteranno a prendere la mano con i vari tipi di ostacoli presenti lungo i tracciati, che dovranno essere superati possibilmente senza distruggere la macchina.

PARTE UNO

Selezionate il cambio automatico, accelerate e, subito prima di raggiungere i 160, pigiate a fondo il tasto del freno.

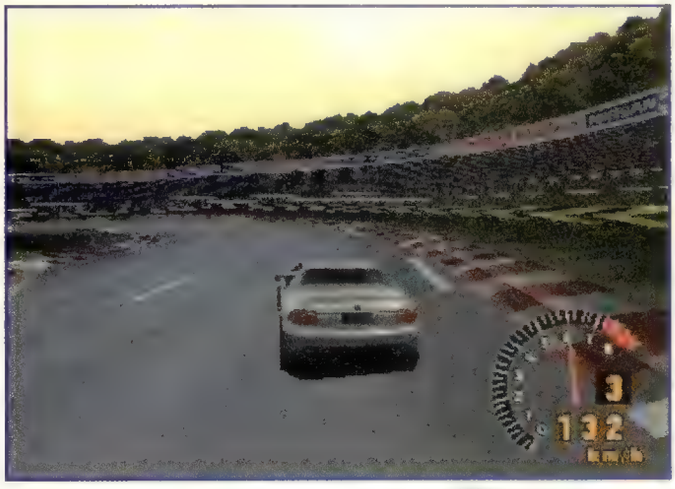
PARTE DUE

Ripetete la parte uno, solo che questa volta dovrete frenare non appena sorpassato il cartello dei 900 metri.



PARTE TRE

Selezionate il cambio manuale, premete a fondo l'acceleratore e spostatevi a destra. Raggiungerete la curva in terza. Impostate la traiettoria, quindi scalate di una marcia. Una volta a metà inserite nuovamente la terza ricordandovi di togliere il dito dall'acceleratore.



1. INIZIATE LA CURVA IN TERZA CON LA VOSTRA BELLA CRX...

2. SCALATE UNA MARCIA E SFRUTTATE I CORDOLI.

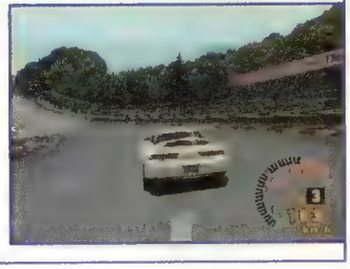
3. TORNATE IN TERZA PRIMA DI USCIRE A PALLA DALLA CURVA.

PARTE QUATTRO

Selezionate l'automatico e tenete la destra. Frenate e curvate al secondo cartellone sulla destra, quindi uscite sfruttando i cordoli.

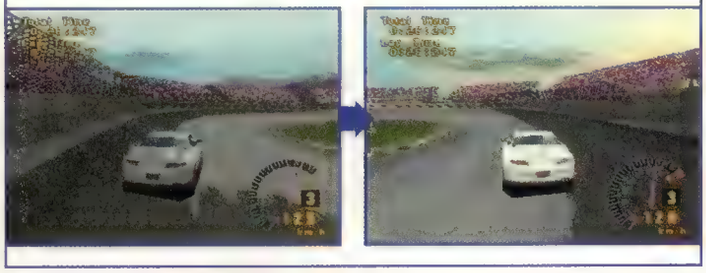
PARTE CINQUE

Ripetete la parte quattro (che trovate descritta qui sopra) limitandovi stavolta a frenare leggermente più tardi, sterzando al contempo. Questa sbandata vi farà perdere un po' di velocità, in compenso potrete godere di un'ottima traiettoria di uscita dalla curva. Ovviamente il nostro consiglio è di non provare a farlo nella realtà...



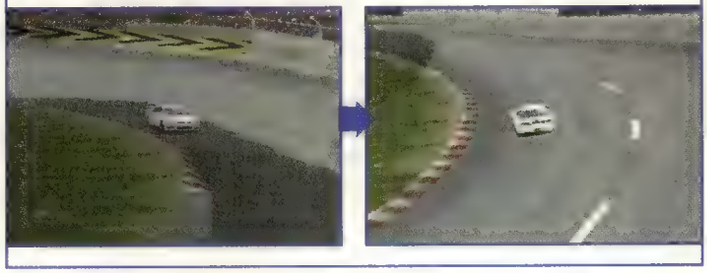
PARTE SEI

Inesrite l'automatico e portatevi sulla sinistra. Curvate quando l'ombra diventa sottile a circa 125 km/h. Mantenete la velocità costante quindi spostatevi dall'estrema destra alla sinistra dove l'ombra diventa diagonale. Utilizzate i cordoli da entrambi i lati della pista in modo da avere a disposizione una maggiore porzione di asfalto.



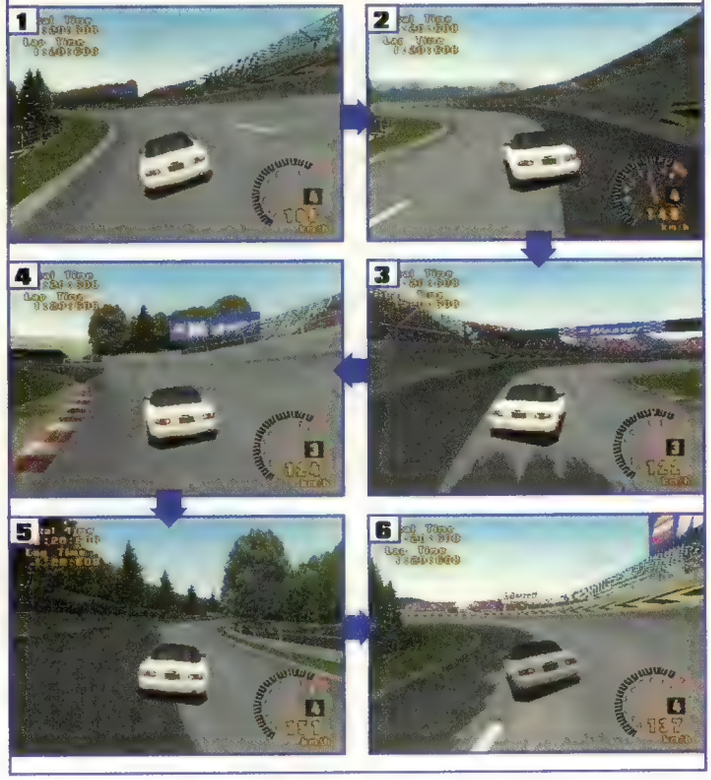
PARTE SETTE

Ripetete la parte sei, prestando però particolare attenzione alla velocità. Qui infatti è facile arrivare troppo rapidi e una volta che comincerete ad allargare farete molta fatica a recuperare la corretta traiettoria. Inoltre, la prima curva vi richiederà una certa maestria nell'uso del freno e del volante.



PARTE OTTO

Le immagini qui sotto dovrebbero darvi un'idea di quanto poco tempo avrete a disposizione per impostare le varie curve. Ricordatevi le lezioni seguite finora e buona fortuna... Curvate e impostate la traiettoria a tutta velocità. Prendete la seconda curva a 150, la terza a 120 e la quarta a 125. Nella cinque mollate l'acceleratore mentre per la sei salite fino ai 135 km/h.



SuperTrix

INVIATE I VOSTRI TRUCCHI A:
SUPERTRIX
SUPER PLAYSTATION CONSOLE
VIA XXV APRILE 39
20091 BRESSO (MI)

FIFA '98: Road to World Cup

Nell'ultimo numero di **SuperTrix** diversi codici erano purtroppo imprecisi. Ecco quelli funzionanti con mille scuse:

Aggiustare le luci
Con il gioco in pausa premete: ●, ▲, ✕, ●, ▲, ▲, ✕, ✕, ●, ●, ●, ●, ●, ▲, ▲, ▲, ▲, ▲ nello schermo delle opzioni.

Soldi Facili
Per modificare il vostro estratto conto andate nello schermo dei trasferimenti e premete: ●, ✕, ●, L2, L1.

Fucilate
Nello schermo di selezione delle squadre premete rapidamente: R1, L1, ↓, ↑, ←. La squadra che sceglierete avrà dei tiri decisamente potenti.

Attributi illimitati dei giocatori
Andate nello schermo *Player Edit* e premete; L1, L2, ✕, ●, ✕.

Actua Soccer 2

Codici
Inserite questi codici nel menu principale:

Gremlin 11: ←, →, ●, ●, ↑, ↓, ●, ●
Bestie Furiose: ←, ←, ●, →, →, ●, ↑, ↓
Ghost Ball: ●, ●, ←, ←, →, →, ●, ●
Beach Ball: ←, →, ←, ↑, ←, →, ●, ●
Giocatori Rimpicciolili: ●, ↓, ↓, ●, ↑, ↑, ←, →
Giocatori Invisibili: ●, ●, ↓, ●, ↑, →, ●, ←
Giocatori Giganti: ↑, ↓, ↓, →, ●, ●, ●, ●
Riflettori Malconci: ←, ←, ←, ●, →, →, →, ●
Televisore in bianco e nero: ↑, ↓, ↑, ●, ●, ↑, ↓, ↑

Mortal Kombat Trilogy

Opzioni Extra
Nello schermo delle opzioni tenete premuti: L1 + L2 + R1 + R2 + ↑ finché lo schermo non comincerà a scuotersi. Andate quindi sul punto di domanda verde e otterrete nuove opzioni.

Se scegliete l'opzione *1 button fatality* ai seguenti tasti corrisponderanno questi effetti:
Pugno Alto = Brutality
Pugno Basso = Babality
Calcio Alto = Fatality 1
Calcio Basso = Fatality 2
Corsa = Animality
Parata = Friendship

I Soliti Noti
Per utilizzare la versione classica di Rayden, Jax, Kung Lao o Kano, premete SEL mentre scegliete uno di questi personaggi.

Kombat Codes
Handicap
Giocatore 1 1/2 energia: 033-000
Giocatore 2 1/2 energia: 000-033
Giocatore 1 1/4 energia: 707-000
Giocatore 1/4 energia: 000-707
Resistenza Super: 024-689
Giocatore 1 infligge metà del danno: 390-000
Giocatore 2 infligge metà del danno: 000-390
Nessuna mossa speciale: 555-556
Combo disabilitate: 722-722
Unikkorn Referi-Sans Power: 044-440
(In parole povere cominciate al terzo round con l'1% di energia)
Proiezioni disabilitate: 100-100
Parate disabilitate: 020-020

Combattimenti differenziati
Dark Kombat: 688-422
Silent Kombat: 300-300

Il vincitore del primo round combatte contro...
Classic Smoke: 205-205
Noob Saibot: 769-342
Motaro: 969-141
Shao Khan: 033-564

Messaggi
Go See The Mk Live Tour: 550-550
Rain Can Be Found In The Grave Yard: 717-313
There Is No Knowledge That Is Not Power!: 123-926
Hold Flippers During Casino Run: 987-666
No Fear, Max Countdown, E B Button,Skydive: 282-282
Whacha Gun Do? E.B.: 004-400
Skunky!!: 122-221

Altri codici
Barre energetiche invisibili: 987-123
Corsa illimitata: 466-466
salti con rincorsa: 321-789
Proiezioni facilitate: 001-010
Uppercut Recovery: 788-322

Selezione del Livello
Per selezionare il livello di partenza nelle modalità *1 player* o *Vs mode*, evidenziate Sonya e premete ↑ + ST.

Utilizzare Chameleon
Per utilizzare Chameleon scegliete un ninja maschio qualunque e tenete premuto ← + R1 + R2 + ● + ▲ finché non comincia il match.

Selezione casuale dei personaggi
Tenete premuti ↑ + ST nello schermo di selezione dei personaggi.

Gradius Gaiden

Power-Ups
Durante il gioco premete: ↑, ↑, ↓, ↓, ←, →, ←, →, ✕, ● per ottenere i *power-up*. Funziona solo una volta per livello.

Skull Monkeys

Debug Mode
Premete e tenete premuti ST + SEL e premete uno di questi tasti per ottenere l'effetto desiderato:

L1 = moviola
L2 = stop
R1 = un po' di schifezze relative al *debug*
R2 = selezione del livello (con ↑ e ↓ scegliete e con ✕ selezionate)
↑ = una strana mappa
↓ = *Hallo* + 99 vite + 3 1970 + 3 *swirlies* + 7 armi speciali (solo quelle che già possedete) e 20 proiettili
▲ = coordinate della mappa.

Mollate quindi ST + SEL e divertitevi. Nella strana modalità di selezione ci sono due pagine di opzioni: potrete vedere tutti gli stage, le intro, i finali e i FMV.

Il massimo dei Phart Heads
R1, ←, ↑, L1, L1, ●, →, SEL.

Il massimo dei proiettili
↓, ●, ↑, R2, ←, ▲, SEL, SEL.

Il massimo di Phoenix Heads
●, ▲, R2, ←, SEL, ●, ▲, →.

Stage extra
Per accedere a un livello segreto con 86 vite, andate nello schermo delle *password* e premete: R1, L1, R2, L2, R1, L1, R2, L2, R1, L1, L2. Se tutto è andato bene sentirete un suono.

The King of Fighters '97

Orochi
Per utilizzare Orochi andate nella modalità di pratica e premete due volte L1, L2, R1, R2. Lo schermo dovrebbe resettarsi due volte: la prima offrendovi la possibilità di utilizzare i cinque personaggi di Orochi rinominati per l'occasione con una B (es. Iori-B, Leona-B), la seconda per utilizzare Orochi stesso (purtroppo solo nella modalità di pratica).

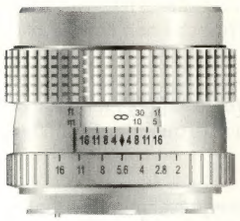
Orochi Team
Per rendere selezionabile il *team Orochi* premete contemporaneamente L1, L2, R1, R2 nello schermo di selezione dei personaggi. Potrete effettuare questo trucco in tutte le modalità.

Kyo versione '94
Evidenziate Kyo nello schermo di selezione dei personaggi, tenete premuto ST e premete ●.

Gran Turismo

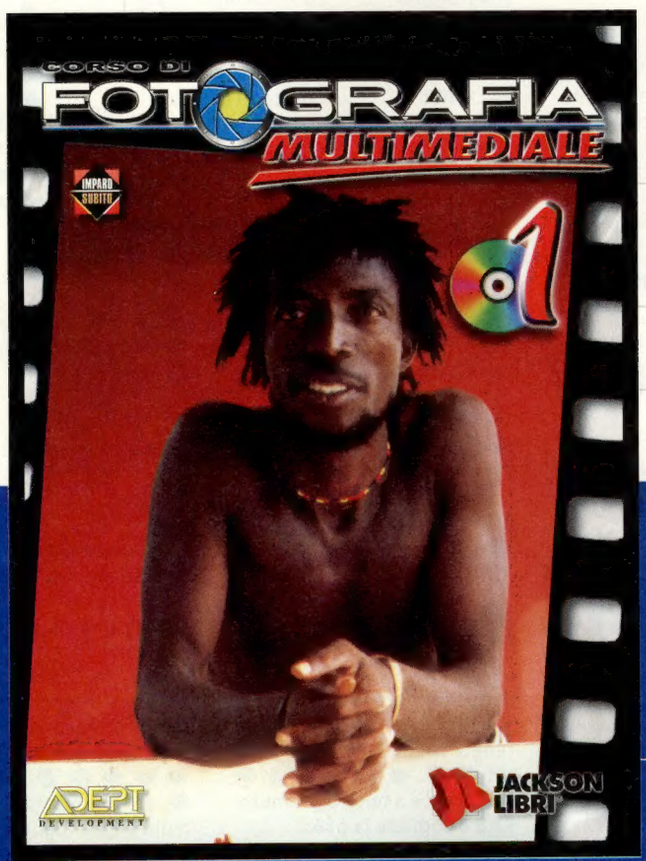
200.000 Crediti
Cominciate una sessione di *time trial*. Al primo giro mettete il gioco in pausa e premete: ▲, ●, L1, L2, R1, R2, L1 + R1, L2 + R2, ▲, ●, ▲, L1, L1, R1, L2.

S O R R I D A , P R E G O .



La fotografia è una bellissima passione, da coltivare sia per semplice uso turistico o familiare sia in modo più evoluto e professionale.
Per soddisfare entrambe queste esigenze, è nato il **Corso di fotografia multimediale**, che unisce alla serietà dei contenuti la spettacolarità e gli altri vantaggi del supporto multimediale. La perfetta simulazione dell'apparecchio fotografico è una fantastica risorsa, che permette di apprendere tutte le regole e tutti i segreti della fotografia in modo diretto e reale. Il corso fornisce tutti gli strumenti,

teorici e pratici, per diventare in poco tempo un mago dell'obiettivo. Oggi la macchina fotografica fa click, ma direttamente sul computer.



JACKSON LIBRI®

Dagli elementi base alle tecniche più avanzate

Il primo software multimediale che simula perfettamente la macchina fotografica

La macchina fotografica: com'è fatta, come funziona

La messa a fuoco, la luce, l'inquadratura

Un corso di fotografia multimediale che insegna tutti i segreti senza problemi.

NOVITÀ ASSOLUTA
Prima uscita, in edicola con fascicolo e CD-ROM a sole 6.900 lire

Speed Power Gunbike

Super Speciale
Dopo aver riempito almeno una tacca di super-G, premete: ↑, ↓, ↑ + △ per utilizzare l'attacco più potente del gioco (meglio risparmiarselo per i boss).

Power Move
In modalità *Bike* o *Rally*, accelerate oltre i 180 km/h e trasformatevi in *Robot*: dovreste scattare in avanti proiettando un campo energetico attorno a voi. Quando il campo energetico è acceso premete: ↑, ↓, ↑ + ⊗. Compirete così un attacco devastante.

Partenza Fulminea
In modalità *Bike* tenete premuto ○ per frenare e ⊗ per accelerare contemporaneamente. Mollando il freno al momento giusto partirete a gran velocità.

Motorhead

Codici d'Accesso

COWRULES	Round 1
FRAGTIME	Round 2
TURBOMOS	Round 3
LASTCODE	L'ultima vettura

Gli extra del gioco

INSANITY	Miglior tenuta
SOFTHEAD	Visuale accelerata
SUPERCAR	Visuale da sopra
NOCHEATS	Annulla i tre codici

Final Fantasy VII

Codici Action Replay (US version)
Questo codice vi permette di utilizzare Aeris in tutto il gioco:
8009CBDE FF03

Quando il gioco carica, spegnete l'*action replay*, utilizzate il PHS e rimuovete due personaggi. Riaccendete l'Action Replay e Aeris comparirà nello *slot* dove c'era il terzo personaggio. Spegnete nuovamente l'Action Replay e salvate. Aeris è tornata e vi accompagna per il secondo e terzo disco.

Per usare Sephiroth: 8009CBDE FF0A
Sephiroth comparirà nel PHS come fosse Vincent, ma dopo averlo introdotto nel *party* lo vedrete in tutto il suo splendore. Non potrete comunque controllare Sephirot: si muoverà per i fatti suoi e il bello è che è invincibile! Purtroppo il codice è alquanto capriccioso, quindi è meglio utilizzarlo solo nel primo e secondo disco.

San Francisco Rush

Mezzi extra
Camion
Selezionate una macchina qualunque e tenete premuti L1 + L2 finché non comincia la gara.

Vetture nascoste
Scegliete una vettura qualunque e tenete premuti R1 + R2 finché non comincia la gara.

UFO
Un procedimento un filo più lungo: tenete premuti R1 + R2 + L1 + L2 nello schermo di selezione delle vetture e scegliete una macchina. Continuate a tenere premuti i tasti dorsali e premete ⊗ nelle schermo di selezione della trasmissione. Tenete quindi premuto △ finché non

New Japan Pro Wrestling 3

Extra vari
Inserite questi codici nello schermo del titolo:

Extra Edit Menu
R1, L2, L1, R2, SEL

Super Strong Machine
□, ○, ←, →, SEL

Battle Lyger
□, ⊗, →, ↓, SEL

Tiger Mask
○, △, ←, ↑, SEL

Young Chono
△, ⊗, ↑, ↓, SEL

DeathTrap Dungeon

Selezione del livello
Nel menu principale premete: L1, R1, △, △, □, ○, R1, L1 e scegliete *Load Game*.

Rascal

Password
Invincibilità
Inserite la password "infin".

Munizioni infinite
Inserite la password "juicy".

Star Wars: Masters of Teras Kasi

Manoni, piedoni, testoni e coscioni
Mentre selezionate il vostro personaggio tenete premuti ↓ + ⊗ + SEL finoché non comincia il combattimento.

Zucconi
Tenete premuto SEL mentre scegliete il vostro personaggio e mollatelo solo quando comincia il combattimento.

Miniature
Quando scegliete un personaggio tenete premuti ↓ + ⊗ + SEL + R2 finché non comincia il combattimento.

Cambio d'uniforme
Premete L1 nello schermo di selezione dei personaggi.

Giocare con Darth Vader
Mettete "No" sull'opzione *Player Change at Continue* e finite il gioco con Luke a livello *Standard* o *Jedi*.

Giocare con uno Stormtrooper
Mettete "No" sull'opzione *Player Change at Continue* e completate il gioco con Han Solo a livello *Jedi*.

Giocare con Jodo Kast
Vincete 10 scontri nel *Survival mode* e otterrete Jodo.

Vigilante 8

Mosse Speciali
Nota: dovrete avere l'arma desiderata nell'arsenale. Inoltre l'arma non dovrà essere quella selezionata.

Arma	Speciale	Sequenza Tasti
Interceptor	Halo Decoy (missili a ricerca)	↑, ↑, ↓, R2
Afterburner	(utilizza un missile)	↑, ↑, ↑, R2
Bull's Eye Rockets	Road Runner	↑, ↓, ↓, R2
Stampede	(spara tutti i rimanenti)	↑, ↓, ↑, R2
Bruiser Cannon	Cow Puncher	↓, ↑, ↓, R2
Buckshot	(sei colpi a botta)	↓, ↑, ↑, R2
Mortar Swivel	Turtle Turnover	↓, ↓, ↓, R2
Crater Maker	(spara tutti i rimanenti)	↓, ↓, ↑, R2
Roadkill Mines	Bear Hug	←, →, ↓, R2
Cactus Patch	(spara tutti i rimanenti)	←, →, ↑, R2

Segreti
Completate il gioco con tutti i personaggi e otterrete 4 personaggi extra: Dave, Convoy, Molo e Sid Burn.
Completate il gioco con questi e otterrete due scenari segreti: *Sand Factory* e *Secret Base*, inoltre avrete a disposizione un nuovo personaggio chiamato "Y" l'Alieno.

Trucchi
Andate nello schermo delle opzioni e sotto *Game Status* inserite i seguenti codici:

MONSTER_WHEELS	Ruotoni.
DEADLY_MISSILE	Missili a ricerca più potenti.
WMNNWLHTSCUCLH	Svela personaggi e livelli nascosti.

Beast Wars Transformers

Armi Super
Per potenziare le vostre armi mettete in pausa il gioco, tenete premuto L2 e premete: ↑, ↓, ←, →, △, L1, □, continuate a tenere premuto L2 e togliete la pausa.

Avanzamento di livello
Per finire la missione corrente mettete in pausa, tenete premuto L2 e premete: ↑, ↓, ←, →, △, ⊗, ⊗, △, ←, →, ↓, ↑, continuate a tenere premuto L2 e togliete la pausa.

PROVA E SENTI IL VERO BRIVIDO DELLE CORSE, CON IL VOLANTE "RUMBLE FORCE"!

Il volante Gamester ha la funzione "Rumble Force™" è dotato di un'incredibile funzione incorporata, che rende più realistici tutti i giochi per PlayStation. Per ogni gioco basta regolare i quadranti "Sensibilità" e "Intensità" per predisporre come preferisci la funzione.

- **Funziona senza batterie.**
- **Volante con pedaliera.**
- **Cambio marce come le auto da corsa.**
- **Croce direzionale incorporata sul volante.**

GAMESTER

PlayStation

HALIFAX

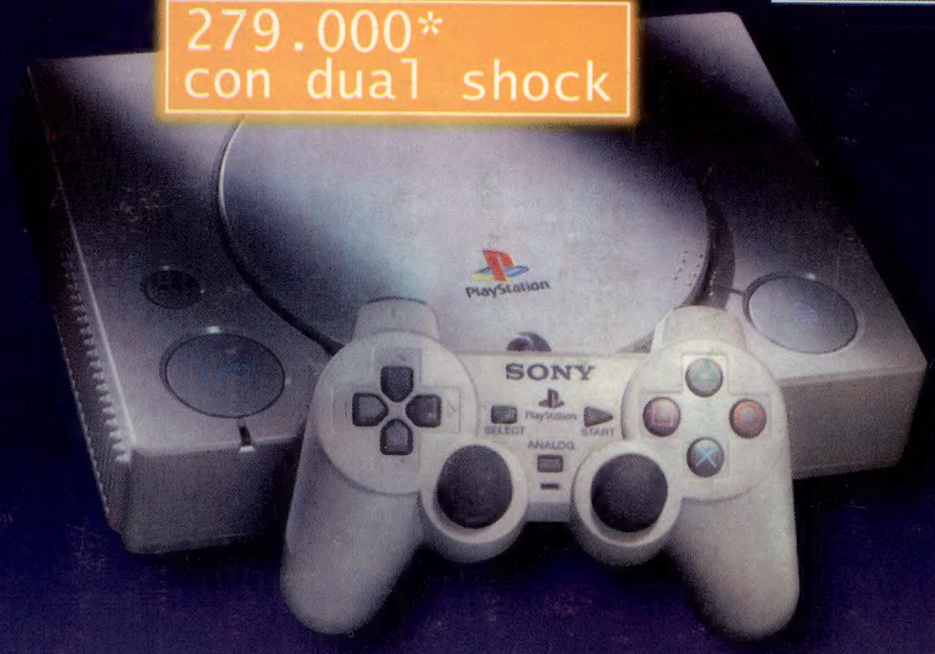
HALIFAX SpA - Via Bisceglie, 71 - 20152 Milano - Tel. (02) 4130.31 (15 l.r.a.) Fax (02) 4130.399

www.halifax.it

gli specialisti

(sempre i primi!)

279.000*
con dual shock



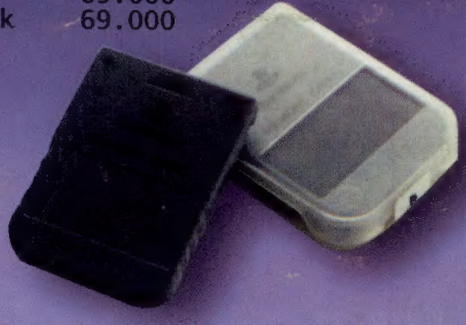
ampio catalogo
DVD Video

siamo
aperti
tutto
Agosto

ogni 2
acquisti
software,
la spedizione
è gratuita

accessori

memory card sony	29.000
joypad sony	39.000
cavo scart RGB	19.000
coppia joypad infrarossi	69.000
joystick	69.000
joypad sony dual shock	69.000



novità del mese

vigilante 8
colony wars 2
heart of darkness
iss pro 2
cardinal syn
asteroids 3d
wild arms
unholy wars

*l'offerta è subordinata all' acquisto di un gioco a scelta.

ORARI: 9.30-12.30 15.00-19.30 (LUNEDI MATTINA CHIUSO)
VENDITA PER CORRISPONDENZA
SERVIZIO ASSISTENZA ON-LINE
CASH & CARRY PER RIVENDITORI
TEL.02/54101044 (5 LINEE R.A.)
FAX.02/54101076
www.intremarket.com/micromedia

TUTTI I MARCHI SOPRA RIPORTATI APPARTENGONO AI LORO LEGITTIMI PROPRIETARI.

MICROMEDIA

MICROMEDIA s.n.c.
VIALE MONTENERO 12
20135 MILANO ITALY